BRIGADA LIGEIRA
ESTELAR
BELONAVE SUPERNOVA VOL. 2
ALEXANDRE LANCASTER
3
D&T
ALEPHA

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

Belonave Supernova Vol. 2

Alexandre Lancaster

Criação Alexandre Lancaster
Edição Guilherme Dei Svaldi
Capa Simone Beatriz
Arte Alexandre Lancaster, Altair Messias, Giovana Basílio, Israel de Oliveira, Leonel Domingos, Roberta Pares, Victor Estivador e Wal Souza.
Direção de Arte e Logotipia Alexandre Lancaster
Projeto Gráfico Tiago H. Ribeiro
Diagramação Rodrigo De Salles
Revisão Fabrícius Viana Maia e Marlon Teske
Editor-Chefe Guilherme Dei Svaldi

Brigada Ligeira Estelar é copyright © 2012-2014 Alexandre Ferreira Soares.
Baseado nas regras de *3D&T Alpha*, desenvolvidas por Marcelo Cassaro.

Jambô
Livros divertidos

Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3226-1426
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Publicado em março de 2015
ISBN: 978858365015-7

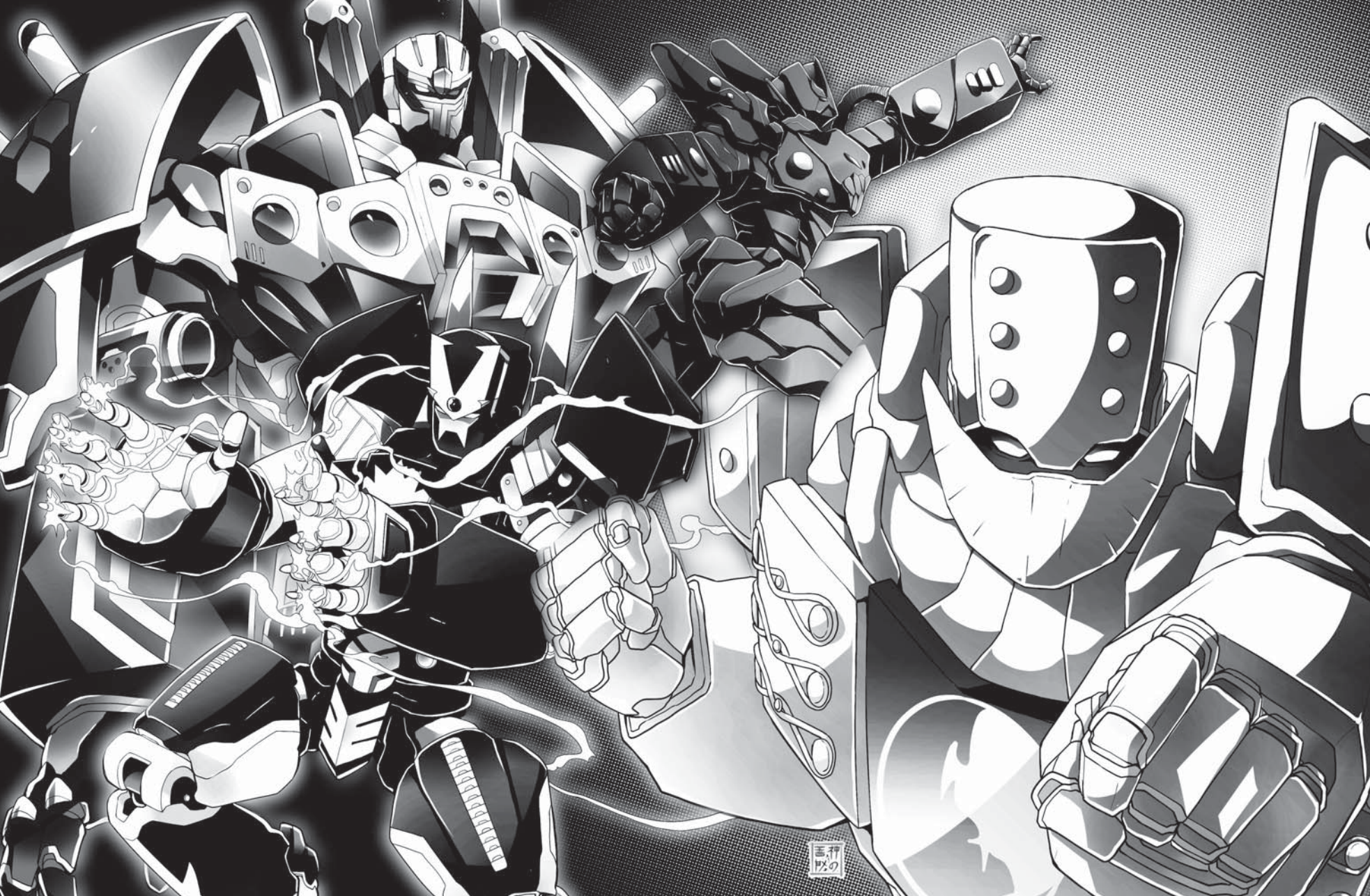
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

S676b v.2 Ferreira Soares, Alexandre
Belonave Supernova: volume dois / Alexandre Ferreira Soares. Ilustrações de Simone Beatriz [et. al.]. — Porto Alegre: Jambô, 2015.
80p. il.

1. Jogos eletrônicos — RPG. I. Beatriz, Simone. II. Título.

CDU 794:681.31

Recapitulando 5
Episódio 14: Prisão e Reconquista 10
Episódio 15: Queima de Arquivo 14
Para o Mestre: Unindo o Grupo 18
Episódio 16: A Arma Decisiva 20
Episódio 17: Morte no Inferno de Gelo 24
Episódio 18: As Boas Lembranças 28
Episódio 19: O Baile das Rosas Brancas 32
Episódio 20: O que Não Pode Ser Recuperado 36
Para o Mestre: Regras Complementares 40
Episódio 21: A Degeneração da Ordem 42
Episódio 22: Asteroides e Piratas 46
Episódio 23: Sob o Signo da Traição 50
Episódio 24: Verdades e Máscaras 54
Episódio 25: A Lógica da Destruição 58
Episódio 26: A Canção da Despedida 62
Extra: Depois de Tudo 66
Para o Mestre: Acabou, e Agora? 70
Apêndice: Informações para o Mestre 72



Recapitulando...

Este é o segundo volume de *Belonave Supernova*, a saga épica de *Brigada Ligeira Estelar*. Como explicamos no primeiro volume, *Belonave Supernova* tem como objetivo trazer o espírito das grandes sagas japonesas de ficção científica com robôs gigantes para o RPG, e funciona como uma série animada em 26 episódios (tamanho padrão entre os animes). O primeiro volume traz os episódios 1 a 13; este segundo volume conclui a saga, trazendo os episódios 14 a 26.

Tudo começou quando os personagens foram abordados por um senhor que trazia consigo uma peça misteriosa: uma **chave de rota** (instrumento de navegação com coordenadas prontas para uma viagem espacial). Eles foram perseguidos pela milícia de um misterioso mascarado conhecido como **Dom Refrega,** o que os forçou a se precipitar para o espaço em um momento de desespero.

Em um ponto exterior à Constelação do Sabre, os heróis foram salvos por três nobres: a Princesa Leónie, o conde Fuas e o Príncipe Esdras. Eles são partidários políticos do Príncipe-Regente de Montalbán, **Lucas Falconeri** — filho do próprio fundador do império, Silas Falconeri; e eles tem motivos para querer a Chave de Rota: ela os levará até uma gigantesca belonave de combate dos tempos do Grande Vazio, a ***Belonave Supernova*;** ninguém pode imaginar as consequências caso as forças de Dom Refrega a tomem.

Após uma devastadora batalha, resta aos personagens ir ao encontro da *Supernova* em um último e desesperado movimento — mas Dom Refrega revela outra arma dos tempos do Grande Vazio: uma nave inteligente que comanda tropas inteiras de robôs drones, proibidos na constelação. No final, as tropas inimigas são debeladas, mas surge um novo problema — encontrar soldados e armas para a grande missão dos três nobres que encabeçam tudo: trazer Lucas Falconeri de volta ao trono do qual ele vem sendo alijado por manobras políticas de seus adversários no parlamento.

Isso leva os personagens a cumprirem uma missão suspeita em **Uziel,** o planeta mais corrupto do Império: subornar autoridades para que eles liberem um exército inteiro de prisioneiras da **Cidade Carcerária Sul** — uma megalópole prisional que fica no Polo Sul magnético do planeta. A obtenção de armas e robôs para o uso dessas tropas se deu com a infiltração e manipulação de um torneio secreto dos duelistas do **Círculo da Espada.** O objetivo foi atingido, mas não sem preço.

Uma vez instaladas as tropas, seus robôs e suas armas, tudo parecia entrar nos eixos — exceto pelo fato de que as prisioneiras se amotinaram sob a liderança de **Yetta Garra de Ferro.** Elas tomaram as naves e robôs que puderam e voaram para a cidade prisional, libertando todas as cativas. Agora elas são **milhões, armadas e ferozes!**

Utilidades Extras

Ao longo de *Belonave Supernova*, um sem-número de situações de jogo podem ter precisado de recursos de apoio, para que a aventura pudesse fluir sem perdas de ritmo. A seção "Para o Mestre" existe para esses fins. Mas repetimos: muito da campanha depende de alguma preparação prévia do mestre. Boa parte do que oferecemos é mais matéria-prima do que material pronto, mas isso era preciso em nome de uma visão mais "pessoal" de campanha. Afinal, esta é a grande aventura de seus personagens, e seus coadjuvantes *não são nem devem ser* personagens genéricos; eles devem ser únicos em uma história que, para os jogadores, será igualmente única.

É por isso também que recomendamos a leitura do livro (ou de ambos os livros, caso você os tenha obtido de uma só vez) antes de se começar a jogar. Reafirmamos esse conselho: nesta campanha, eventos plantados em episódios anteriores costumam ter de-

O Espelho

O Espelho é uma variante sutil do Contendedor (*Belonave Supernova Vol.1*, página 29): alguém que os protagonistas admiram, mas que por alguma razão está do outro lado. Isso torna o ato de enfrentá-lo... Perturbador. Não é bom inserir Espelhos em campanhas heroicas, a menos que ele, ao perceber que luta pelo lado errado, passe para o lado dos heróis — talvez sacrificando sua vida no processo. O Espelho existe para que os personagens questionem suas próprias certezas no que crêem. Dê-lhe Códigos de Honra e poderes de kit como heroísmo. Ele pode ser usado na construção de episódios *filler*, que vão precisar de oponentes com personalidade e que sejam fonte de melodrama — e não falamos do "chefe de fase" secundário cuja criação recomendamos.

senvolvimentos em paralelo e desdobramentos *bem* posteriores, para pegar os jogadores de surpresa. Um evento aparentemente insignificante que seja descartado pode remover toda a lógica de acontecimentos posteriores da campanha — e fazer que um elemento que revira a trama de surpresa pareça ter saído do nada aos olhos dos jogadores, o que nunca é bom.

O que não quer dizer que não possamos ajudar, oferecendo alguns recursos para incrementar sua sessão de jogo aqui e em futuras campanhas. Esperamos sinceramente que isso ajude e faça diferença daqui em diante — e não apenas para *Belonave Supernova*, mas para todas as suas futuras campanhas de *Brigada Ligeira Estelar*.

Tipos Dramáticos Extras

De modo geral, a função dos tipos é facilitar a vida do mestre ao criar coadjuvantes (ou talvez alguns personagens jogadores, caso se queira algum norte para construí-los). A presença destes ao longo dos dois livros de *Belonave Supernova* sempre foi pontual, de acordo com sua necessidade ao longo do momento da história. É claro, cada campanha será diferente, e não é impossível que algum deles permaneça de modo regular no elenco. Cada caso é um caso.

O que define o tipo dramático (em contraponto aos papéis de combate) é *sua atitude e o papel desta na dinâmica dos eventos*. No fundo, o que eles são na vida não faz tanta diferença quanto seu *papel* na história. Essa é uma das razões pela qual estamos oferecendo alguns tipos dramáticos extras nesta recapitulação (sem falar nos que aparecerão ao longo do livro), que podem ajudar o mestre a customizar ainda mais a campanha ao longo de seu curso, inserindo situações novas e tornando *Belonave Supernova*, mais do que uma rota delimitada de eventos fixos, uma aventura única para todos os envolvidos, concebida em seus próprios termos.

Não temos a pretensão de ter identificado toda a miríade de tipos possíveis encontrados na animação japonesa de ficção científica. Mas, mais do que ser canônico, o importante é ser divertido! Flexibilidade é tudo. Sinta-se livre e aproveite.

A Organização da Campanha

Mais uma vez repetindo o que foi dito no *Volume 1*, preste atenção nesses dados antes de começar — e **mantenha-os longe dos jogadores a qualquer custo!** Este é um guia dos eventos para o mestre durante o segundo volume (este que vocês tem em mãos).

Belonave Supernova é estruturada como se fosse uma série de animação japonesa, em uma temporada de 26 episódios — sendo que o primeiro volume contém os episódios 1 ao 13, e o segundo, os episódios 14 a 26. Se você comprou este volume sem ter comprado o primeiro, corra atrás dele — você vai precisar!

Internamente, a saga como um todo é pensada em três atos divididos por dois interlúdios. Os três atos principais consistem dos eventos centrais da série em sua maioria. Os interlúdios são fases menores, de transição, embora isso não impeça que os eventos que o encerrem — e catapultem a fase seguinte — sejam devidamente dramáticos. Este livro conterá a segunda metade do Segundo Ato (sendo o episódio 14, que abre este volume, um ponto de virada para a história como um todo), o Segundo Interlúdio e o Terceiro Ato, que conclui a saga.

Segundo Ato (Episódios 11 a 17)

Esse arco transformará o papel dos personagens na história. Ele é focado em uma traição e uma ameaça que, se olharmos bem, os próprios protagonistas foram os responsáveis por criar. Neste livro, partiremos do ponto de virada — a primeira metade do segundo ato está em *Belonave Supernova Vol. 1*.

Episódio 14: Prisão e Reconquista

Os heróis, aprisionados pelas forças rebeldes de Yetta Garra de Ferro, precisam retomar a *Supernova* das mãos das prisioneiras revoltosas. As decisões tomadas até agora podem fazer toda a diferença — para o bem ou para o mal. No entanto, os robôs dos heróis foram destruídos e, para piorar, eles são pegos de surpresa quando Yetta Garra de Ferro revela seus planos para a Constelação!

Episódio 15: Queima de Arquivo

Mais rápidos! Mais fortes! Melhores! Conheça os novos robôs gigantes dos heróis — que não ficarão inativos por muito tempo. Os nobres corruptos de Uziel estão decididos a qualquer coisa para ocultar o rastro de suas negociações escusas com nossos protagonistas. E quando falamos em "qualquer coisa", isso inclui se aliar às forças da milícia de Refrega...

Episódio 16: A Arma Decisiva

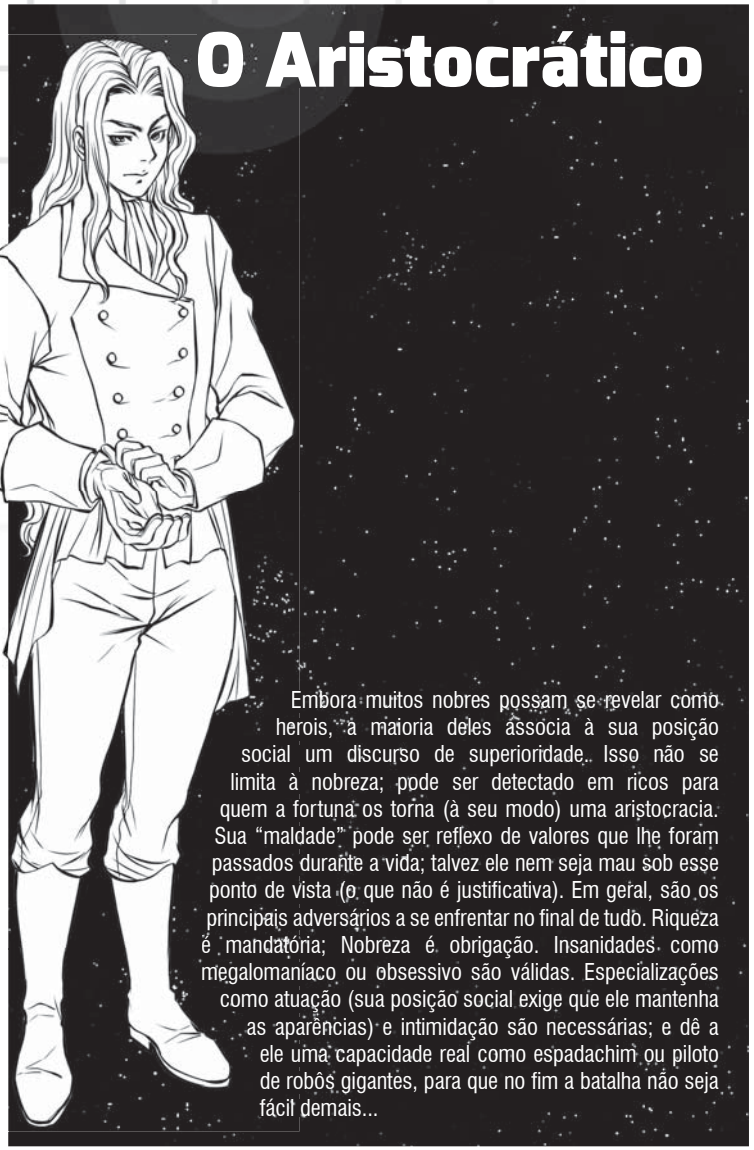
Apesar da revelação importante trazida pelos prisioneiros que sobraram do último ataque, o atraso causado por eles não permitiu que os heróis pudessem partir e lutar contra Yetta Garra de Ferro. Por isso, chegou a hora de pôr em prática um plano audacioso contra as forças revoltosas — e desta vez, erros não podem ser cometidos!

Episódio 17: Morte no Inferno de Gelo

O fim do segundo ato — com a batalha final contra as forças de Yetta Garra de Ferro em Uziel e consequências drásticas para os protagonistas!

O Calhorda

Assim como existe o adversário tão digno que faz um herói desejar que ele lutasse ao seu lado, existe aquele sujeito que o protagonista adora que lute pelo inimigo, porque *assim há uma desculpa para explodi-lo!* Este é o Calhorda. Não confunda com um "rival" porque é possível haver respeito entre rivais; o Calhorda é apenas um canalha que busca rebaixar o protagonista para se valorizar por contraste. Solta farpas e ironias, mobiliza todos contra o herói quando há chance, usa truques sujos, manipula seus amigos, dá em cima de seus interesses amorosos... E tem habilidades de combate similares à dele, tentando ocupar seu lugar como piloto e como guerreiro. **Manipulação** e **atuação** são perícias óbvias, e quando um desgraçado desses tem uma morte horrível, a sensação do espectador é tão, mas tão boa...



O Aristocrático

Embora muitos nobres possam se revelar como heróis, a maioria deles associa à sua posição social um discurso de superioridade. Isso não se limita à nobreza; pode ser detectado em ricos para quem a fortuna os torna (à seu modo) uma aristocracia. Sua "maldade" pode ser reflexo de valores que lhe foram passados durante a vida; talvez ele nem seja mau sob esse ponto de vista (o que não é justificativa). Em geral, são os principais adversários a se enfrentar no final de tudo. Riqueza é mandatória; Nobreza é obrigação. Insanidades como megalomaníaco ou obsessivo são válidas. Especializações como atuação (sua posição social exige que ele mantenha as aparências) e intimidação são necessárias; e dê a ele uma capacidade real como espadachim ou piloto de robôs gigantes, para que no fim a batalha não seja fácil demais...

Segundo Interlúdio (Episódios 18 a 20)

Agora os protagonistas são figuras públicas e heróis para o povo de Uziel, o que os coloca em uma posição conveniente para os planos de seus patronos. Os personagens terão momentos de caracterização, mas também terão que mergulhar em algo que pode estar além das capacidades de boa parte deles: política. E aquilo que parece ser vitória definitiva contra as forças inimigas pode vir ao custo da maior perda que os heróis poderiam enfrentar.

Episódio 18: As Boas Lembranças

Para que os protagonistas possam ficar seguros enquanto o terreno para sua reaparição é arrumado por seus patronos, eles serão enviados para Shagetz, uma cidade-refúgio para aqueles que preferem permanecer anônimos. Lá, viverão um raro momento de felicidade em muito tempo. O problema é que aparentemente a milícia jamais perdeu o seu rastro, e essa paz pode não durar.

Episódio 19: O Baile das Rosas Brancas

O plano definitivo para derrotar a milícia e seu líder é posto em ação em duas frentes: um baile da alta nobreza do planeta Uziel e um ataque final às forças milicianas! Para piorar, um certo personagem que deveria estar morto acaba de retornar...

Episódio 20: O que Não Pode ser Recuperado

A milícia foi vencida! Os personagens agora irão ter suas recompensas e tudo estará acabado, certo? Errado: tudo pode se esperar de quem não tem mais nada a perder, e isso terá as piores consequências — tanto para os heróis quanto para o mundo de Uziel! O inimigo não tem mais limites, e um preço alto será pago por todos, sem retorno!

Terceiro Ato (Episódios 21 a 26)

Os personagens vivem seu momento mais sombrio e são forçados a confrontar seu maior dilema: ser tidos como heróis sem merecê-lo ou serem heróis de verdade e ter suas reputações destruídas? Suas certezas serão abaladas com a descoberta que não deveriam ter confiado tão prontamente em algumas pessoas, mas é tarde demais para recuar: o destino da Constelação será terrível se o fizerem!

Episódio 21: A Degeneração da Ordem

Após a tragédia do último episódio — que mostra que o inimigo está disposto a tudo para atingir os personagens depois de suas perdas — os heróis têm que lidar com as consequências imediatas. Suas decisões podem custar a eles a simpatia com que têm sido vistos pela população...

Episódio 22: Asteroides e Piratas

Com a revelação do final do episódio anterior, os personagens têm que ir ao espaço em busca dos robodrones da milícia e precisarão, liderados por Esdras, fazer uma aliança com piratas espaciais. Tudo parecerá muito divertido, até os protagonistas descobrirem que os planos mudaram — e eles estão no caminho!

Episódio 23: Sob o Signo da Traição

Após enfrentarem os piratas espaciais e fugirem do asteróide, os protagonistas têm que encarar o duro fato de que o laço que unia seus patronos está rompido: há duas forças em lados opostos agora, e não é difícil escolher um lado quando o outro os apunhalou pelas costas. Mas quais serão as lealdades das demais tropas agora?

Episódio 24: Verdades e Máscaras

Começa a batalha final, e todos os lados — com suas devidas alianças — estão em conflito sob a sombra da *Supernova*. Dom Refrega ressurge para um duelo final — e agora a surpresa: se ele estiver falando a verdade, esse conflito e toda a escalada de mortes e destruição em Uziel após a derrota de Yetta… *Não deveria estar acontecendo!*

Episódio 25: A Lógica da Destruição

Verdades são reveladas e a natureza do que vinha sendo desenvolvido desde que os heróis puseram as mãos dentro de sua chave de rota se consumou. O verdadeiro inimigo estava ao lado de todos e agora pode ser tarde demais para derotá-lo! Agora não é apenas o Império que está em risco; talvez seja a própria humanidade... *E a culpa é de todos!*

Episódio 26: A Canção da Despedida

A conclusão da saga. De agora em diante, a vida dos protagonistas jamais será a mesma...

E Depois de Tudo?

Os eventos de *Belonave Supernova* terão *consequências* nos rumos do cenário. Após o final da campanha, apresentamos um guia para o mestre detalhando como esta campanha afetou a Constelação do Sabre. Em alguns capítulos, também adicionamos a possibilidade da expansão do seu novo cânone (*Belonave Supernova OAV 1* e *2*). Mas deixe essa preocupação para mais tarde.

Por hora, nos voltamos a um pequeno e confiante grupo de heróis... Que está prestes a ter essa confiança seriamente abalada. Mas ainda não é hora de que eles saibam disso. Apenas... *Siga em frente!*

O Fedelho

Enquanto a Garotinha é indefesa, o Fedelho quer ser herói e por isso cai em situações da qual só sairá sozinho por sorte, exigindo a ajuda dos protagonistas e se tornando alvo de ódio dos telespectadores.
Troque um ponto de personagem por um **Ponto de Destino** (veja *Brigada Ligeira Estelar*, página 45). Se o grupo foi nivelado, ele pode ter um ponto de destino a cada biênio abaixo de 12 anos em troca de um ponto de personagem seu: Fedelhos de 10-11 anos teriam um ponto de destino; um de 8-9 teria dois, destrocando-os ao crescer.
A especialização atuação é útil. Aparência Inofensiva é de praxe. Especializações de Investigação (como furtividade, rastreio e até criptografia) são válidas. Ao contrário do que possa parecer, meninas também podem ser Fedelhas; o que as separa das Garotinhas é atitude.

Episódio 14:
Prisão e Reconquista

O último episódio pôs os personagens em uma posição reativa e teve uma participação meramente pontual de robôs gigantes; para compensar, este episódio não apenas deixa os personagens com mais chances de ação como também tem uma presença maior dos robôs. Teremos reviravoltas e revelações. É importante trabalhar esse capítulo de forma dramática!

No Último Episódio

Nossos herois foram traídos! Através de um ardil de Yetta Garra de Ferro, as prisioneiras se valeram de seu acesso a armas e robôs para tomar a Belonave Supernova*! No final de tudo, Yetta revelou seu plano: retornar a seu mundo, libertar as mulheres da Cidade Carcerária Sul, tomar a Cidade Carcerária Norte... E a partir disso, transformar essa massa em um exército, pronto para conquistar o Planeta Uziel*.

Aprisionados

O episódio começa com todos os heróis numa mesma cela, há mais de um dia. Há mais celas na *Supernova*, mas as detentas querem causar desconforto aos personagens. Eventualmente, outros tripulantes capturados aparecem. Não é incomum que uma coadjuvante bonitinha seja arremessada ali dentro — elas são as que mais sofrem com o rancor das detentas. Só Fahr Ess foi aprisionado entre os mercenários de Gessler (caso ele tenha permanecido no elenco): o levante priorizou seus homens porque eram a força de combate mais efetiva, mas estavam reduzidos; foram os primeiros a ser mortos.

Fica bem claro que os herois trouxeram monstros para uma das maiores forças de combate da Constelação, e que esse plano estava fadado ao desastre desde o começo.

As detentas conseguem lidar, com limitações, com a tecnologia da *Supernova*, e isso é uma surpresa: mesmo tendo algum trabalho, elas conseguem acionar portas trancadas e chegar a locais reservados. A ponte de comando e os motores ainda estão inacessíveis a elas, pois são as áreas mais protegidas, mas a ponte está ilhada. Conhecendo a rotina dos presídios, cedo ou tarde as detentas vão apelar para a execução um a um dos personagens aprisionados para convencer o capitão a liberar a ponte de comando.

É quando aparecem quatro detentas para render a atual guarda. Alguém ainda lembra de **Shaina Metz,** a líder de gangue que apareceu no capítulo 12? Se os personagens a libertaram e *não a denunciaram*, ela está aqui.

— Vocês aí! Chegou a hora. É nossa vez de render a guarda!

— Como é que é? Ninguém avisou a gente disso não!

— Ordens da chefia, vão reclamar lá com ela.

As duas vigias olham para seus comunicadores. É o momento de distração que as quatro esperavam: rapidamente, ambas são fuziladas com pistolas de energia. "Cachorras filhas da...", rosna Metz, antes de engatilhar a arma e estourar a porta da cela.

Explicando o que houve: se os personagens não denunciaram Shaina no episódio 12, ela passou a respeitar os heróis, inclusive se sentindo em dívida com eles. Isso fez diferença no cômpito final, porque há muitas mulheres que não querem desperdiçar essa chance de recomeçar suas vidas. Shaina pode se tornar a líder das prisioneiras que ficaram ao lado dos personagens herois, tornando-se assim um coadjuvante importante.

Se Shaina foi aprisionada e devolvida para a Cidade Carcerária Sul, fica a critério do mestre se voltou à *Supernova* (ela é esperta e pode, por exemplo, ter tomado o lugar de outra prisioneira para continuar na nave). Outra opção é que ela volte mais tarde como parte da legião de Yetta, caso esta tenha sucesso em seu plano, querendo vingança de quem a devolveu à prisão, mais do que da própria Yetta (apenas lembre que ela e Yetta não vão muito com a cara uma da outra, e isso pode ser usado a favor dos personagens).

Supondo que Shaina não está mais na nave, os personagens podem fazer seus próprios planos para fugir da cela ou, caso falhem, ser libertados por um grupo mais vago de mulheres, sem liderança aparente — apenas prisioneiras que querem aproveitar essa chance para limpar sua ficha e seguir adiante (para as quais Yetta está arruinando suas chances de futuro). Tudo depende das decisões dos jogadores a partir desse momento.

Fugindo

Supondo que os personagens tenham tido auxílio em sua fuga, serão informados pelas detentas. Role 1d e consulte a lista a seguir para ver que informação eles receberão. Boa interpretação e/ou testes de Manipulação podem fornecer informações adicionais.

1. *Muitas das prisioneiras liberadas não vieram do bairro de Boa Moça, onde estão as detentas com bom comportamento: assim que a informação vazou, um grande esquema de suborno dos carcereiros e responsáveis fez com que muitas das "Xerifas de Bairro" que loteiam as cidades carcerárias como gangues se incluíssem no lote e levassem suas figuras de confiança.*

2. *Yetta se destacou no processo por ser uma das mais ricas dessas xerifas, encabeçando o tráfico de implantes (ver quadro no final do episódio) na Cidade Carcerária Sul. Ela vivia com luxo em sua cela.*

3. *Há uma sugestão que da mesma forma que ela comandava o tráfico de implantes de dentro da cela, ela continua controlando tudo de fora dela.*

4. *Yetta tem aliados instalados dentro da lei, mas pouco se sabe quem eles seriam.*

5. *Dizem que ela se preparou por ter identificado sinais da tecnologia usada no planeta — provavelmente com uma chave de rota ou através de um instrumento vago.*

6. *Para as detentas, as armas e robôs são mais importantes que a* Supernova *em si. Os jogadores podem não entender isso, mas o fato é que Yetta não estava entre eles quando a nave entrou em ação em combate. Por não ter testemunhado o poder de fogo da belonave, ela — e as demais detentas — acreditam que a* Supernova *não passa de uma estação espacial grande demais, útil apenas como base de operações. Mal sabem elas da verdade...*

As detentas que tomaram o partido dos protagonistas sabem menos do que gostariam, pois foram postas na vigília de áreas avançadas da *Supernova*. E se por um lado isso lhes deu a discrição necessária para se unirem aos heróis, por outro as afastou do núcleo principal.

Informação Secreta! (apenas para o mestre, sem discussão!)

Os jogadores não devem saber ainda, mas a batalha para retomar a nave não será tão difícil: apenas um pequeno contingente das forças de Yetta permaneceu na *Supernova*. A própria Yetta não está mais lá. As detentas do lado dos heróis também não sabem disso, pois ficaram isoladas dos fatos. As fichas das unidades inimigas serão iguais as fichas das unidades dos heróis, com as estatísticas a seguir. A ficha possui escala Sugoi por se tratar de uma unidade.

Prisioneiras (5S): F3 (esmagamento), H1, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PHs.

Entretanto, as unidades inimigas não terão nenhum tipo de liderança — ou seja, não terão acesso a manobras militares.

Rearmando-se

Caso os jogadores tenham poupado Shaina Metz da deportação no episódio 12, ela conseguiu reunir em torno de si 1d–1 x 10% do exército de detentas a favor de defender a

"Eu Tenho um Segredo..."

Este é o momento para começar a levantar um segredo embutido na vida dos personagens — e do qual eles nem desconfiavam até agora: lembram do começo, de quando eles carregavam a chave de rota e a atualizaram? Esses dados foram armazenados antes da chegada de Léonie, Esdras e Fuas na vida deles. Assim como o fato de que quem arregaçou as mangas para fazer tudo acontecer no Volume 1 contra a ameaça de Refrega foram os jogadores. Os patronos estavam lá, mas na prática, foram os heróis que puseram os pés na belonave e acionaram a mensagem de Silas, acessando os arquivos da *Supernova*.

NÃO HÁ outra forma lógica de explicar: a *Supernova* reconheceu a os personagens como os senhores da nave, não os três nobres. E os heróis não se deram conta disso ainda. Mas é hora de começarem a perceber — já que seus patronos podem ter tido essa compreensão antes deles.

Isso pode criar uma nova sombra sobre os atos dos jogadores. Nas conversas entre eles e os patronos, pode surgir um clima de tensão velado — porque os personagens não têm certeza desse fato. E se descobrirem, fica a pergunta: o que farão com esse conhecimento?

belonave (mínimo 10%). Isso acontece porque, como foi dito, muitas prisioneiras querem aproveitar essa chance para limpar sua ficha e começar uma vida honesta.

Caso os personagens tenham entregue Shaina, a maior parte das detentas ficou com medo de ser deportada e não tem lealdade para com os heróis. Essa será a maior arma de Yetta (que omite o fato de que ela mesma instigou a deportação de uma desafeta encrenqueira sua, como parte do plano para gerar insegurança nas demais prisioneiras e fazê-las segui-la, temendo que assim que sua utilidade terminassem elas fossem devolvidas à prisão). Por isso, os heróis perderão 1d–1 X 10% do contingente obtido na jogada anterior; além disso, a infantaria jogará sob o redutor mencionado no capítulo 12.

Explicando melhor: para determinar quanto os jogadores terão de contingente a seu favor, jogue um dado. Se o resultado foi 3, eles terão 20% do contingente a seu favor. Mas caso os jogadores tenham deportado Shaina, causando insegurança, eles jogarão novamente um dado, debitando o percentual perdido. Caso esse dado dê 6, por exemplo, eles perderão 50% do que já tem, contando apenas com 10% das prisioneiras neste momento. É, as coisas não estão fáceis...

No entanto, o grupo pode contar com a liderança tanto de Fahr Ess quanto do personagem que tiver a vantagem Capitania. A operação não será simples: atacar em *modelo de guerrilha*, abatendo o máximo de inimigas em pontos-chave. O ideal é que o grupo seja dividido em vários esquadrões, liderados pelos personagens, tomando posições da nave.

Lutando

Releia as regras de combate em grande escala (*Belonave Supernova Vol. 1*, página 32). Ao todo, deve haver 20 unidades de detentas na nave. A quantidade de unidades no lado dos personagens será uma fração disso. Por exemplo, se eles pouparam Shaina, mas tiveram azar e rolaram 1 no dado, terão 10% das prisioneiras do seu lado (o mínimo possível). Em outras palavras, terão 2 unidades, enquanto Yetta terá 18! Na melhor das hipóteses, os personagens terão 10 unidades, contra 10 unidades de Yetta.

O mestre deve ter em mente as áreas a serem tomadas para a devida rendição das forças de Yetta. Caso você prefira algo mais abstrato, pode simplesmente fazer um grande combate, nos moldos do que aconteceu no episódio 5, sem a tomada de áreas específicas. Entretanto, deixar esta sequência mais tática pode dar oportunidades dos heróis terem boas ideias (por exemplo, emboscar as inimigas pouco a pouco), e com isso reverter a inferioridade numérica.

1. Os Hangares: as entradas e saídas da nave. Obviamente uma belonave dessas dimensões tem mais do que uma, mas a nave é enorme e está tendo um uso aquém de seu potencial. Os robôs e espaçonaves disponíveis estão no máximo sendo concentrados em quatro hangares — e para surpresa dos protagonistas, *seus robôs pessoais foram severamente danificados por ordem de Yetta*. Há outros veículos pulverizados nas demais áreas, que também não estão devidamente operantes — no máximo, serão veículos de fuga dos operativos que debandarem.

2. Os Motores de Propulsão: apesar da *Supernova* contar com vários motores cósmicos distribuídos ao longo de seu interior, permitindo que possa passar sem um motor central, o fato é que um motor maior do que todos existe, talvez até como uma forma de reserva para garantir mobilidade a uma belonave. É fácil imaginar porque ele é tão bem guardado e blindado: é uma massa enorme de energia cósmica em fluxo, e qualquer desastre que o envolva pode ser catastrófico.

3. A Ponte de Comando: se Yetta não conseguiu chegar a todos os pontos da nave até agora, é por causa dela. O efetivo da ponte vem resistindo heroicamente a tudo, mesmo devastado pelo cansaço e pela fome. A *Supernova* protege especialmente bem tanto a ponte quanto os motores.

4. O Arsenal: há dois — um para as armas de mão dos soldados, outro para as armas de mão dos robôs gigantes. Ambos são muito bem vigiados e é nessas áreas que as forças de Yetta mais se concentram.

5. Áreas de Treino: elas não podem ser negligenciadas: o fato do local ser usado para treino o torna muito seguro contra danos estruturais — o que faz dele um refúgio perfeito. Além disso, há armas e robôs aqui.

6. Enfermaria e Suprimentos: novamente, auto-explicativo; não é preciso dizer porque essas áreas são de extrema importância..

Suspeite de suas Vitórias...

Uma vez derrotadas as inimigas, é hora de abrir as portas da ponte de comando — ela foi libertada! Infelizmente o momento é de preocupação: todos ali precisarão ser levados à enfermaria. O capitão, entretanto, reúne todas as suas forças para falar com os protagonistas.

"Vocês já pararam para pensar como conseguiram retomar a nave tão facilmente — isso mesmo, facilmente *— com um efetivo tão reduzido em operação? A infantaria de Yetta que estava por aqui era só a necessária para gerenciar a nave, já que nós estávamos presos na ponte de comando, e vocês, na cadeia, há dias. Ela não contava que vocês tivessem chance de sair."*

Os jogadores provavelmente vão ficar desnorteados, sem saber bem onde o capitão da *Supernova* quer chegar. Ele não tem o tom de um vencedor, e não é por conta do seu estado físico.

"Vocês não entenderam. Nossas naves foram levadas por Yetta e suas comandadas há mais de dez horas. As que ela não pôde levar ou ofereceram algum tipo de resistência, como a Estandarte, ela devastou como pôde — nossos transportes e belonaves estão danificados! E Yetta já não está mais aqui — ela levou todos os suprimentos da Supernova *que pôde carregar, e a essa altura, de posse de uma chave de rota qualquer, já conseguiu chegar a Uziel com todas as suas forças!"*

Dêem um tempo para que os jogadores possam digerir o impacto dramático da revelação. Dê a eles só algumas cenas de caracterização que em algum ponto serão interrompidas pelas imagens da tela da nave, que trarão notícias ainda piores…

A Cartada Decisiva

Para surpresa geral, Yetta aparece nas redes de comunicação do Império. A cidade de Irgang foi tomada. Reportes de rodapé de tela informam que o posto avançado Wilczer não existe mais. Frostig fugiu de seu posto e o Duque Zipper-Rappaport viajou para a Capital, para requisitar ajuda da guarda regencial. Para piorar, as prisioneiras não estão sozinhas: há centenas de outras mulheres, talvez milhares, provavelmente detentas como elas. Yetta se instalou em uma praça para falar à toda a constelação.

"Vocês não me conhecem. Todos me chamam de Yetta Garra de Ferro. Até meu sobrenome nome tiraram dos registros oficiais — para todos os efeitos, sou Yetta Fur*, a filha de* Teivel Fur*. Vocês devem lembrar desse nome."*

Teivel Fur foi um dos chefes da repressão durante a ditadura do Generalíssimo Yagur. Para os jovens esse é um nome que causa bocejos nas aulas de história, mas para aqueles que ainda se lembram de tudo, é um nome que causa calafrios.

"Vocês se venderam como heróis assim que o Império chegou por aqui, mas depois todo mundo quis varrer a sujeira por baixo do tapete. Não queriam passar por malvados, não é?", diz, cuspindo no chão em seguida. "Pois fiquem tranquilos — não me importo com vocês. Quero mais que esse planeta pegue fogo. E é isso que vou fazer! *Nós abrimos as portas da Cidade Carcerária Sul. Temos armas e robôs e vamos abrir as portas da Cidade Carcerária Norte. E em seguida..." pausando dramaticamente antes de prosseguir, "estaremos nos juntando aos Proscritos como novos senhores de Uziel! Tomaremos esse planeta e encharcaremos seu solo com o sangue de suas crianças!"*

Pausa para um instante de terror...

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

Informação Secreta! (apenas para o mestre, sem discussão!)

Yetta Garra de Ferro, a líder das prisioneiras libertas, tem um trunfo bem interessante — e *perigoso* — na manga.

Já nos seus primeiros anos como detenta, Yetta descobriu uma instalação subterrânea de robótica e cibernética abandonada antes da construção do presídio. Graças a essa instalação (e aos implantes que obteve para si mesma e para suas associadas), ela se tornou não só uma máquina de combate dura de matar como a líder de um lucrativo negócio de «clínicas» em que prisioneiros substituem partes perdidas por novas, além de instalação de armas embutidas ou membros com capacidades muito além das originais. Algo tão grande que seria impossível esconder dos carcereiros; é com a colaboração destes, que recebem sua parte em subornos, implantes próprios ou ocasionais relíquias de tecnologia perdida, que esse «mercado de corpos» prosperou e estendeu contatos até para fora do pólo.

Devido ao potencial de negócios e vantagens políticas e tecnológicas desse tesouro é que os chefes da prisão arranjaram a Yetta uma posição privilegiada e facilitaram sua saída da prisão como parte da unidade penal; alguns porque esperam conseguir mais favores e negócios com sua eventual libertação, outros porque pretendem usar sua saída da prisão para achar a instalação e ficar com o tesouro tecnológico para si mesmos. E foi graças a essa experiência dela e suas tenentes com tecnologia robótica e mecânica do passado que elas conseguiram invadir e tomar o controle da *Supernova*.

E suas ameaças de aliança com os Proscritos? Não são tão vazias quanto poderia se imaginar, pois embora os Proscritos em si não sejam os tipos mais abertos a negociações, aquilo em que Yetta tem as garras é justamente um dos módulos de certa rede muito antiga — e ela agora sabe quem realmente procurar para lidar com os invasores…

Episódio 15:
Queima de Arquivo

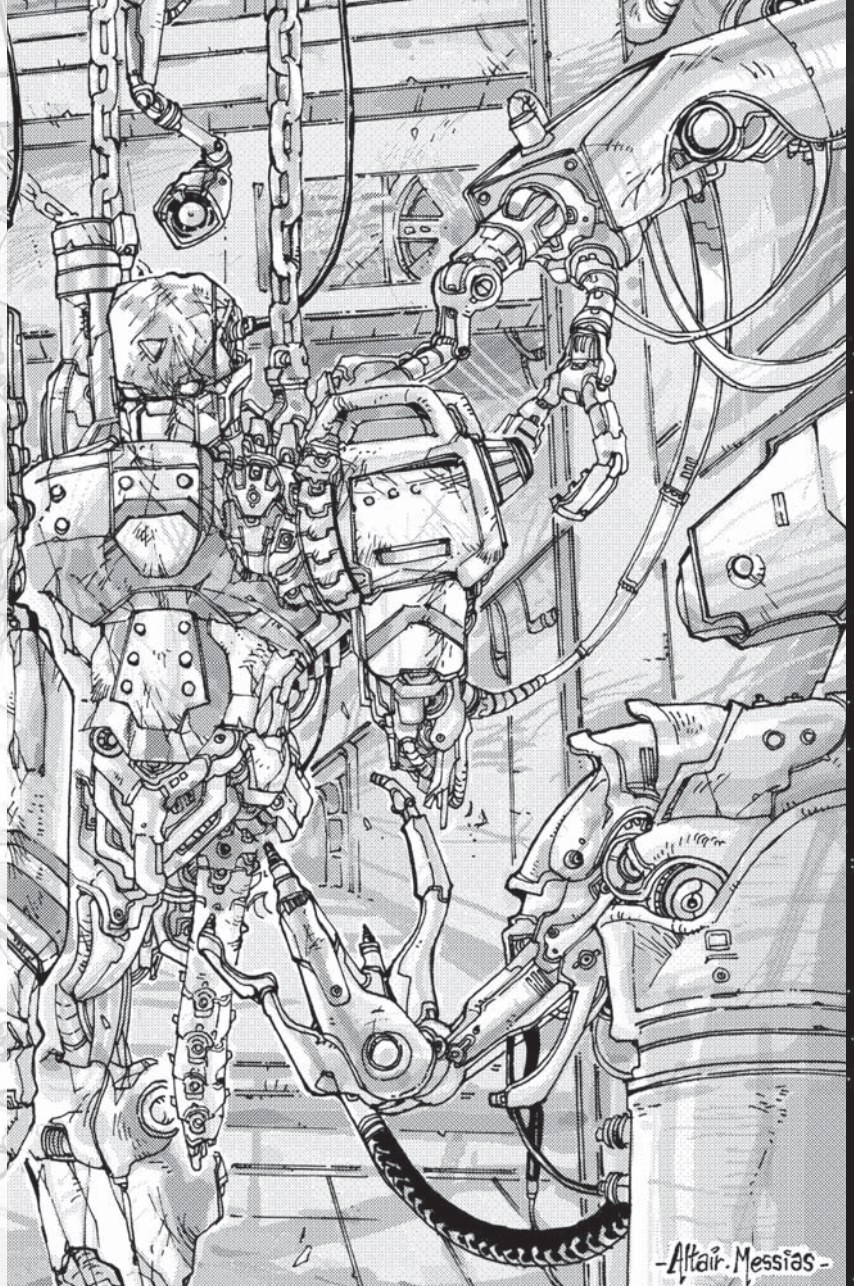
Este episódio traz um obstáculo com função dramática: segurar os personagens para que eles se reúnam às forças que enfrentarão Yetta Fur apenas na hora certa. Em compensação, será precedido de informações que explicarão muita coisa não apenas sobre Fur, mas sobre o verdadeiro pântano em que os heróis se atolaram. As decisões anteriores dos jogadores continuarão pesando muito aqui.

No Último Episódio...

Nossos herois foram aprisionados pelas forças rebeldes de Yetta Garra de Ferro, que os traiu no último momento. Libertados de sua cela, eles retomaram a Belonave Supernova das forças amotinadas, apenas para descobrir que a maior parte das detentas já havia partido dali, invadindo de assalto o planeta Uziel — e libertando centenas de milhares de prisioneiras para seu exército de devastação...

Quem é Yetta Fur?

A *Belonave Supernova* está em caos. Os personagens já sabem com quem podem contar (caso as tropas tenham tido redutores causados por sua insegurança, esses redutores se foram após o resultado do episódio anterior). Eles precisam levantar danos e quanto de armamento e efetivo eles ainda tem. Para piorar, as celas estão cheias das detentas que sobreviveram. É hora de uma reunião — que envolverá (caso ela esteja no elenco) a presença de Shaina Metz (mesmo que ainda haja a lembrança de que ela causou confusão antes do levante das prisioneiras; ver o tipo "O Questionável", mais adiante). Após a traição de Yetta, os heróis devem estar mais desconfiados. Mas Shaina saberá quem, das aprisionadas, era mais próxima de Yetta na Cidade Carcerária e trará mais informações.



Os herois são reunidos com os nobres e agora saberão quem é seu inimigo, Yetta Fur. Uma prisioneira contará sua história. Escolha o personagem mais adequado para esse papel — talvez uma pessoa de confiança de Yetta, escolhida para manter as tropas que permaneceram sob comando. Ela falará porque não é preciso esconder mais nada.

"Quem não é de Uziel talvez não conheça a história de nosso planeta. Anos atrás, éramos governados pelo Generalíssimo Yagur, um ditador tirano. Apesar disso, muita gente ganhava dinheiro com ele no poder... Imprensa, Bancos... Quando ele foi deposto, alguns membros do novo governo temeram que os herdeiros dessas famílias que antes mandavam no planeta fossem usados para congregar saudosistas de Yagur. Apesar disso, o velho Falconeri deixou bem claro: se crianças fossem mortas, caçaria os responsáveis.

"O novo governo decidiu esconder os filhos dos chefes da ditadura — sem que o Império soubesse. Os de colo foram entregues a famílias humildes, que não sabiam de sua origem. O problema foram as crianças com idade pra se lembrar de algo. Eles tinham medo que caso os corpos desses moleques aparecessem, o Império viesse para cá com tudo.

"Crianças como Yetta foram jogadas na Cidade Carcerária para serem esquecidas. Yetta não foi a única, mas foi uma das poucas que sobreviveram... Apagaram o sobrenome dela como uma forma de cobrir rastros. Ninguém achava que uma criança dessa idade iria sobreviver por lá. Só que Yetta sobreviveu... E fez dinheiro. Muito dinheiro, aliás."

É bom que haja indignação; por pior que fosse a ditadura do Generalíssimo Yagur, os seus sucessores — sob o nariz do Império — trancafiaram crianças nos polos para apagar seu rastro. Estimule o melodrama na cena, mas alguém deve puxar os personagens para o chão: não importa mais o passado de Yetta, o que importa é impedir a monstruosidade que ela está prestes a fazer.

Em todo caso, se alguém perguntar do que sua interlocutora está falando, ela vazará uma informação simples: *"Yetta decidiu sair da prisão porque o equipamento dela detectou a tecnologia de vocês. Não chega a ser coincidência... Quer dizer, Yetta sempre disse que, procurando, se encontra rebotalhos dessa tecnologia escondidos em todo o Sabre. Acho que são do mesmo tipo, que ela usava pra fabricar implantes nas barbas de todo mundo..."*.

Em Pedaços

Caso os jogadores consultem os computadores da *Supernova* para saber o que ele pode dizer sobre a tecnologia de Fur, eles confirmarão que eles foram todos vistoriados e conectados à Belonave. Fur destruiu quase todas as naves que não pôde levar (as que sobraram eram para as detentas que ficaram aqui). Caso os jogadores perguntem, um técnico dirá:

"Quando vocês trouxeram os robôs de Uziel, a Supernova se conectou a eles, um a um, em uma rede de comunicação. Fazia sentido — precisaremos monitorar a todos em combate. Mas lembram da chave de rota, quando ela depois de disparar em alta velocidade, em pleno espaço, parou e começou a efetuar um upgrade de suas informações, entrando em rede com todo tipo de sistema de comunicação estelar ao alcance? Bom... a Supernova não é diferente daquela chave de rota. Às vezes ela faz as coisas sozinha."

Se os jogadores não entenderem nada, o técnico será direto: *"A Supernova se conectou às naves e robôs de Yetta Fur. Podemos rastreá-las. Em compensação, elas podem... se valer do sistema da própria Supernova para aumentar sua capacidade de mira e executar funções automáticas. É como se estivessem ligadas a nós... Bem, de uma forma não muito diferente dos satélites que traçam as rotas espalhadas ao longo de toda a Constelação do Sabre, mas não entendemos exatamente como. Estamos tentando desativar isso, mas o fato é que a* Supernova *é capaz de executar seus próprios reparos!"*.

Se os jogadores perguntarem como estão seus robôs, a situação não é animadora: Fur ordenou que eles fossem destruídos (não queria que os heróis a seguissem). No entanto, a tela de comando da *Supernova* faz um inventário visível a todos os presentes, de extensão de dano em percentuais (todos acima de 67%). E na base deles, uma frase piscando repetidamente: "Recomendada reconstrução e upgrade".

Os técnicos foram surpreendidos. Se nenhum jogador tomar a iniciativa, dê a um desses coadjuvantes a prerrogativa de responder: *"Descrever procedimentos de reconstrução e upgrade"*. Quando ele fizer isso, um texto novo aparecerá: *"Iniciar descrição automática de procedimentos"*. De acordo com a *Supernova*, os robôs devem ser levados à sala de operações avançadas (um trecho que nenhum dos presentes na *Supernova* ainda explorou; é uma ótima ocasião para os jogadores começarem a entender a relação da nave para com eles). Algum dos jogadores pode perguntar quanto tempo levará para esses reparos e upgrade serem feitos. Só que não haverá uma resposta concreta, porque nesse exato momento...

Os Limpadores de Terreno

...Um alerta toca na ponte de comando! As telas expõem a presença de uma frota que se aproxima. E é uma frota respeitável, bem maior do que o efetivo que os jogadores dispõem nesse momento. O que assusta é que apesar de contar com várias naves desconhecidas, ela está sendo ladeada por naves amarelas. Não há dúvida de onde elas vieram: pertencem à milícia de Dom Refrega, ou de quem quer que a comande após sua morte.

Dom Freyde Gurran

Gurran na verdade não passa de um nobre menor e sem brilho, talhado para funções burocráticas. Ele em si não é perigoso. Mas está trazendo homens da guarda de Frostig, e enquanto se sentir seguro, não se portará de forma covarde. Claro que, se for capturado, irá chorar como o fracote que realmente é. Seu robô é um hussardo da nobreza.

Dom Freyde Gurran (8N): F0 (corte), H2, R2, A1, PdF1 (fogo); 10 PVs, 10 PHs. Nobreza e Patrono (Príncipe Frostig).

Faça-se a Evolução!

Se *Belonave Supernova* fosse uma série japonesa de animação, teria um novo tema de encerramento desde o episódio anterior, e traria a partir deste uma nova abertura, com novos robôs para os protagonistas! Isso acontece porque a série está durando bastante; patrocinadores precisam de novos modelos de brinquedos porque os da época do lançamento já não vendem mais como antes. Não se iludam: cada capítulo de uma série de animação é na verdade um comercial de 26 minutos para uma revista em quadrinhos ou uma linha de brinquedos. É parte do negócio.

E na mesa de jogo? Primeiro, tomaremos os robôs originais como base. Os novos robôs serão, a rigor, *upgrades* de seus predecessores. Implementos obtidos durante a campanha serão mantidos.

De acordo com a página 135 do *Manual 3D&T Alpha*, os personagens normais em uma campanha aumentam em média 1 ponto a cada 3 aventuras (levando em conta que gastam mais ou menos metade de seus PEs com evolução do personagem). É justo assumir que o robô em sua pontuação inicial se torne pouco para o crescimento do piloto. Como já estamos no Episódio 15, podemos assumir que os robôs terão mais cinco pontos de personagem em relação a suas versões originais, e se o mestre quiser chutar um pouco o balde, pode oferecer alguns pontos de novas desvantagens no pacote. Ou seja, um robô hussardo da Brigada Ligeira Estelar (15 pontos sem contar implementos posteriores) passará a ter 20 pontos em sua reconstrução, podendo aumentar seus atributos e trazer novos implementos e vantagens que o farão mais poderoso.

Essa abordagem é conveniente: você poderá manter o equilíbrio ao longo do jogo, segurando a evolução dos robôs dos personagens (evitando que eles fiquem poderosos demais) e em determinado momento — no qual a campanha poderia perder fôlego por causa da duração — você fará a festa dos jogadores, deixando-os felizes e contentes com seus novos robôs!

Homens de Frostig

Capangas de Frostig, vindo fazer uma queima de arquivo. Seus robôs são hussardos genéricos.

Homens de Frostig (8N): F2 (corte), H1, R2, A1, PdF2 (fogo); 10 PVs, 10 PHs.

Hussardo Genérico (11S): F1 (energia), H0, R2, A2, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs. Mecha, Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo. Bateria.

Além disso, os dados sobre os milicianos podem ser vistos na página 15 do primeiro volume de *Belonave Supernova*. As forças de Gurran, aliadas à milícia de Refrega — sabe-se lá quem a comanda agora (lembre-se que Refrega aparentemente está morto) — se aproximam. É hora de entrar em combate e proteger a *Supernova* enquanto ela faz o upgrade nos robôs dos personagens (veja a caixa "Faça-se a Evolução" ao lado).

Os inimigos são Dom Freyde Gurran, os capangas de Frostig e milicianos; a quantidade exata de inimigos fica a seu critério. O objetivo dos personagens não é necessariamente destruir os inimigos, mas ganhar tempo enquanto seus robôs são consertados. Assuma que a nave levará 1d horas para consertar os robôs. Como os jogadores não terão os robôs com que estavam agindo, terão que lutar com robôs comuns. Dramatize a situação: eles estão em um combate muito mais difícil dessa vez.

Você pode usar as regras de combate em grande escala ou fazer algo mais "pessoal". No primeiro caso, não se esqueça de trazer de volta os capitães de Refrega, que conhecemos nos capítulos 6 e 7 (um bom momento pra trazer a Orgulhosa de volta).

Upgrade!

Aqui não interessa que os protagonistas morram: se seus robôs forem destruídos, os ejete; se houver um duelo entre um capitão inimigo e um jogador, crie o drama para que no pior momento, a esperança venha no último minuto para todos! Deixe o conflito convergir para um momento de decisão! Quando os robôs finalmente estiverem prontos, devidamente turbinados para enfrentar os adversários, é a hora de vencer a todos de vez — ou, caso alguém se sinta capaz, capturar os robôs e naves da milícia e de Frostig para minimizar as perdas (arriscado, mas recomendável; os jogadores precisarão delas). Não negue aos jogadores esse momento: deixem que eles acabem espetacularmente com essa luta e saiam felizes dessa sessão de jogo! Trapaceie a favor deles se preciso for, mesmo que fique a sensação de algo errado. Deixe os capitães inimigos fugir caso não sejam mortos.

Se os personagens capturarem Freyde em vez de explodi-lo (algo sábio a se fazer, pois se o matarem perderão a única chance de saber quem é seu perseguidor), ele estará disposto a falar, justamente para não ser jogado em uma cela com as mesmas presidiárias que encarcerou durante anos — e que provavelmente não vão com a cara dele...

• Sim, Dom Freyde veio sob ordens de Frostig. Os dois estão com a pele na reta; o que atingir Frostig vai atingi-lo igualmente.

• Frostig decidiu varrer com os personagens do mapa por um motivo simples: queima de arquivo. Quando Yetta começou sua jornada de conquista, ele correu para apagar os registros quanto ao fato de que ele libertou aquelas mulheres com a conivência do Duque Zipper-Rappaport de Kaminska. Se Frostig não limpasse o rastro que levaria tanto a ele quanto ao Duque, provavelmente seria incluído na lista de execução de Zipper-Rappaport!

• Além disso, Frostig realmente não enviou apenas mulheres do bairro de Boa Moça — algo que talvez os jogadores já saibam, mas ele vai contar com detalhes. Muitos dos subornos incluiam uma razoável percentagem para ele. Ele estava ciente de que Yetta queria sair, e manter o esquema de tráfico de implantes — agora de fora da prisão. Com isso,

Frostig inflacionou o número de detentas libertadas e ajudou Yetta a cooptar rivais que se tornaram suas capitãs desde que chegaram.

• Algumas detentas que fazem parte do esquema de Yetta foram executadas em suas celas sob sua ordem, por saberem demais.

• Boa parte das que se mantiveram ao lado dos personagens eram desafetas de Yetta e disputavam terreno contra ela na Cidade Carcerária Sul. Não foi à toa que Yetta as deixou para trás.

• Da mesma forma que Frostig tinha suas informantes, Yetta também as tem na prisão, que a mantém informada sem serem detectadas, por algum motivo que ele não conseguiu descobrir ainda.

• Por fim, o homem que denunciou os heróis tem nome. Freyde vai chorar, remanchear, mas no final vai dizer: ele se chama... **Calabar Armin!** Foi Freyde quem intermediou tudo entre os dois. Aqueles que participaram do torneio podem fazer um teste de Habilidade: Armin foi um dos duelistas, um fidalgo (atendia pelo prenome "Dom"). Frostig sabe pouco dele; corre à boca pequena que Armin é o bastardo de um nobre *muito* importante de Tarso, e por muito tempo todos temeram incomodá-lo; mas agora ele perdeu crédito por alguma razão. Mesmo assim, é um duelista temível, ligado ao Círculo da Espada.

• Calabar Armin procurou Frostig para denunciar a posição da *Supernova*. Ofereceu homens para reforçar sua posição e um dos seus capitães para ladeá-lo. Obviamente isso não foi feito de graça. Frostig ganharia muito dinheiro para encaminhar a legalização da posse da *Supernova* em seu nome — e Armin usaria seus contatos para não apenas tirá-lo daquele cargo, mas colocá-lo em um posto mais importante em outro mundo, em um local urbano e decente. Para Frostig, algo que vale ouro.

Descoberto isso, os protagonistas irão decidir seus próximos passos. O grande problema é, que graças a batalha contra Frostig e as forças da milícia, os herois perderam tempo precioso. Caso eles perguntem como está a situação em Uziel, nem é preciso ir longe: toda a mídia da Constelação voltou sua atenção para o planeta!

Os vídeos não param de mostrar cenas de horror protagonizados por verdadeiras amazonas ferozes e armadas que não deixam nada a dever aos Proscritos. Elas já fizeram uma migração orbital e estão na altura do equador, tendo vencido as tropas que encontraram em seu caminho.

O governo regencial de Uziel pediu ajuda à Brigada Ligeira Estelar. Ela está a caminho; os reforços só não chegaram porque as forças mais próximas estão na Ponta do Sabre (a Brigada não pode abandonar suas posições em Villaverde, Ottokar e Arkadi, pois abriria caminho para os Proscritos). Mesmo assim, as forças da Brigada residentes no planeta estão se posicionando no Polo Norte. O que a Brigada não sabe é que as forças de Yetta Fur têm tecnologia da própria Supernova em seus robôs, e agora só resta a vocês entrar em ação — e rezar para que não seja tarde demais...

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

O Questionável

O Questionável se confunde com o Durão e com o Sobrevivente em alguns aspectos. A diferença é seu conhecido passado sombrio, que lhe deixa sob observação por um bom tempo. Até que esse personagem se prove (e isso vai demorar), continuará sendo alguém... Questionável para os demais. Caso ele/ela se interesse por alguém do sexo oposto (e geralmente, esse alguém tem um envolvimento com um dos protagonistas), as coisas ficarão feias no grupo. Má Fama é algo óbvio aqui; especializações de Crime também contam pontos — fazem parte do seu passado. Desvantagens como Procurado (culpado) e Fúria podem piorar a situação de vez entre os demais. Shaina Metz, a propósito, é uma Questionável.

Para o Mestre: Conduzindo os Jogadores

De modo geral, RPG é sobre tomar decisões. Os jogadores devem ser os senhores dos destinos de seus personagens. O problema é que isso pode gerar desacordos entre os planos do mestre para uma história e o plano dos jogadores. E por isso mesmo, vamos apresentar alguns recursos para manter sua história nos trilhos — algo necessário em campanhas longas e planejadas (como esta que vocês tem em mãos).

O mestre de jogo tem que ser um tanto manipulador, para garantir que os jogadores instintivamente sigam o caminho que ele quer em momentos chave. E isso significa evitar que eles percebam o que está acontecendo até ser tarde demais. Como em uma campanha longa isso tende a ficar particularmente difícil, estamos aqui ajudando o mestre a... *Enrolar* seus jogadores.

Como foi dito no *Manual 3D&T Alpha*, o mestre também trapaceia. Faz parte do jogo.

Truques Narrativos

Uma das tarefas mais espinhosas de um mestre é desenvolver a trama sob o nariz dos jogadores para surpreendê-los no final. Sim, seria fácil simplesmente tirar do nada a grande surpresa no final da história, mas se você fizer isso, não poderá reclamar caso sua genitora receba adjetivos pouco simpáticos dos demais jogadores. Por outro lado, se você fizer seu trabalho direitinho, os demais jogadores vão dizer "uaaau!" e se referir a esta como "a melhor campanha de RPGs das suas vidas".

Certo, talvez não tanto. Mas a verdade é que jogadores *gostam* de ser surpreendidos quando sentem que isso foi feito de forma *justa*, sem que o mestre precisasse forçar a barra apenas pra pegar todo mundo de surpresa. Por isso o trabalho será de distrair os jogadores ao longo do caminho para que eles não dêem importância à evidência, mas não se furtar de mostrá-la no seu devido momento. É difícil, mas não impossível.

Foreshadowing

Talvez um dos truques mais usados e abusados em qualquer mídia audiovisual, o *foreshadowing* é expôr periodicamente dentro de sua história pistas ou ganchos prévios para um evento que ocorrerá posteriormente — ou uma revelação a ser feita. Quando isso é bem-feito, tende a ser percebido só em retrospecto (lembram de filmes como *O Sexto Sentido* e *O Ilusionista*? Agora parem para pensar na primeira vez que vocês viram uma reprise desses filmes: dessa vez vocês pararam para prestar atenção!).

Infelizmente, boa parte dos filmes que tentam se valer desse recurso o fazem com a sutileza de um bonde desgovernado, piscando os ganchos a cada oportunidade. De qualquer forma, uma solução simples para poder manter essa ilusão para os jogadores é colocá-los em uma posição onde não tenham como enxergar o óbvio. No clássico desenho animado japonês *Space Runaway Ideon* (de 1980), aparentemente o robô gigante lutava para proteger a população humana dentro da nave em que estava viajando pelo espaço. Leva algum tempo (e baixas) para que os protagonistas entendam que o robô está interessado em proteger apenas *um único* membro da tripulação — os demais podem morrer à vontade...

Uma simplificação desse conceito consiste em plantar e fazer um elemento ser notado logo no início, mas efetivamente usá-lo só mais tarde. Por exemplo: iniciar sua história chamando a atenção para uma estátua enorme e quando a coisa apertar... A chave da resolução do problema ser *a própria estátua*, que oculta um robô gigante! Obviamente, saber ser casual é uma boa política; exagerar dessa forma pode gerar o efeito contrário ao desejado.

No Calor do Momento

Uma solução prática é, quando seus personagens estão em meio a uma sucessão de eventos graves demais para serem ignorados, inserir o que deseja e em seguida trazer um momento de choque ou histeria grave demais para que eles parem para pensar no que veio antes. É importante que esse instante de choque seja sucedido de ações imediatas — eles tem coisas mais importantes para lidar, e elas não param de acontecer.

Quando falamos de choque, também falamos em potencial de jogar sujo emocionalmente. Quando o mestre faz seu trabalho direitinho, os coadjuvantes podem se tornar (quase) tão reais para os jogadores quanto pessoas de verdade. No contexto trágico de, digamos, uma namorada assassinada, quem é que vai prestar atenção a detalhes?

Mas nem sempre se é preciso ser tão radical. Um dos melhores momentos para plantar pistas de forma invisível é durante a preparação para uma batalha urgente. Disfarçá-la em meio a uma sequência de preparação imediata, especialmente sabendo que ela não será ligada a esse combate em especial. Outra coisa interessante seria fazê-lo em meio a insuspeitas sequências cômicas, logo no episódio mais leve de sua campanha. A ideia é sempre fazer com que mais tarde, os jogadores se dêem conta... Tarde demais. *"Caramba, como foi que eu não percebi* isso?".

Dissimulando o Óbvio

Talvez a ideia mais difícil de se executar de forma convincente seja a de apostar na inteligência dos jogadores e simplesmente fazer algo parecer tão óbvio que... Só pode ser uma pista falsa! Qualquer leitor de livros policiais que se preze sabe que quando um personagem tem tudo, *tudo*, *TUDO* para ser o assassino, com certeza não é. Para os fins que pretendemos em *Belonave Supernova*, a ideia é fazer com que alguma coisa errada pareça ser banal

quando na verdade é muito séria — ou então induzir aos jogadores que certos eventos estranhos tem culpas diferentes. Os personagens começarão a "pensar dentro da caixinha" quando lhes for oferecida uma linha de raciocínio. E com isso, o terreno permanecerá livre até que as evidências se tornem impossíveis de ignorar novamente...

Um dos exemplos mais acessíveis de como isso pode ser feito se encontra na história em quadrinhos original de *V de Vingança*, de **Alan Moore** (não no filme, que sacrificou esse aspecto em prol de uma abordagem "A Bela e a Fera"): as provas e indicativos de que o protagonista V seja o pai de sua protegida, Evey, são grandes demais para serem ignorados. O roteiro então trabalha para que *rejeitemos* tal ideia. Isso no final não é revelado, mas olhando friamente, *nada realmente desmente* a possibilidade de que V seja pai de Evey — o que faz com que várias coisas na história ganhem sentido. Ou seja, fomos levados a crer naquilo que o autor quis, mas que não corresponde *necessariamente* à verdade...

O Melodrama a Seu Favor

A animação japonesa que inspirou *Brigada Ligeira Estelar* nos trouxe um universo de viradas melodramáticas, tragédias e lágrimas. O seminal *Voltes V* (de 1977), sob sua capa *sci-fi* com robôs gigantes e monstros, na verdade partia de princípios não muito distantes das animações para meninas da época. Há tanta diferença, em espírito (não em forma), dos jovens pilotos de robô gigante que procuram o pai desaparecido e descobrem que ele é um príncipe renegado de um mundo alienígena... Para a órfã que sai em busca da mãe desaparecida e descobre, no final, que sua mãe é uma rainha e ela, portanto, é uma princesa?

Bem ou mal, o melodrama é parte da fonte. Tanto o clássico *Macross* (de 1982) quanto o ultra-pop *Gundam Seed* (de 2002), se desossados até à medula, tem na sua estrutura elementos de telenovela. *Code Geass* (de 2006), por exemplo, chegou a extremos pouco sutis de manipulação emocional dos espectadores (veremos isso a seguir). E não é segredo que o melodrama é um instrumento prático para conduzir o espectador. Aqui vamos falar de algumas formas que isso pode ser feito não para levar os personagens para onde o mestre quer, mas para fazer com que *os próprios jogadores* queiram ir por esse caminho.

O Fator Humano

Por mais canalha que seja um personagem, se nós não gostarmos dele — ou o acharmos fascinante em algum nível — não teremos interesse em acompanhar sua jornada. Talvez por isso os coadjuvantes sejam tão fundamentais: é preciso que *os jogadores*, mais do que os personagens que eles conduzem, empatizem com sua situação — ou com o personagem... e a primeira ideia de sua utilidade é usá-lo para jogar emocionalmente sujo. Em *Code Geass,* a doce Shirley não era a personagem feminina mais interessante, mas acenava com uma felicidade simples e ainda possível para o protagonista. Quando as forças sob o comando dele mataram acidentalmente o pai da moça e ela passou a ser usada por seus inimigos contra ele, a solução para de certa forma salvá-la foi de partir o coração dos espectadores que vislumbravam essa possibilidade de final feliz.

Mas esse coração partido não seria possível sem que antes os espectadores empatizassem com a personagem, cujo único azar foi se apaixonar por um protagonista cheio de inimigos dispostos a usá-la como arma. A questão é: isso é *sempre* necessário?

A Síndrome do Órfão sem Irmãos

A verdade é que o próprio gênero não ajuda: nas séries mais sombrias da franquia *Gundam* (como *Zeta* e *V*), se o protagonista faz amigos entre o elenco, já sabemos que eles não vão durar muito. O abuso do recurso de utilizar coadjuvantes queridos como arma ou refém contra protagonistas acaba fazendo com que os jogadores acabem criando personagens sem famílias, amigos ou qualquer coisa que faça dele algo mais interessante do que uma máquina de matar e trucidar, "para evitar sofrimento". Assim, esse "órfão sem Irmãos" consegue uma desculpa para ser uma massa de pontos de combate e só. *Não permita isso!*

Não queremos dizer que os coadjuvantes devam ser poupados do papel de armadilhas para os jogadores, mas não é preciso se limitar ao uso do ente querido como refém/arma contra os heróis; estes podem ter interesses, preocupações e causas que levam à direções que os personagens talvez não seguissem por conta própria — como escolher um lado em um conflito do qual um jogador queria distância ou neutralidade, ou estabelecer contato com *outro* coadjuvante que leva à revelação de elementos não conhecidos por estes...

À sua maneira, esses entes queridos podem ser tão "intermediários facilitadores" quanto um personagem como o Prudo Gurran de *Belonave Supernova*, cuja função é poupar os jogadores da perda de tempo em ter acesso a pessoas, locais e situações ("pessoal, como vamos chegar à nobreza de Uziel para que eles nos escutem?").

Trabalhando Opções

É muito importante trabalhar a questão de opções do mestre através dos coadjuvantes. Imagine um personagem jogador que teve uma série horrorosa de rolamentos em combate e acabou sendo poupado, seja por causa de um momento de cavalheirismo do rival, seja porque um refém pode ter mais valor em informações ou resgate. Nisso, um adversário sem nome pode virar um antagonista, rival ou futuro aliado, dependendo da situação ou daquilo que o mestre quiser fazer dele. Da mesma forma, um interesse amoroso pode ser usado para algo mais do que ser morto e gerar desejo de vingança dos jogadores... Imagine que se omitir em um combate possa lhe custar o respeito e o coração da mulher que um personagem ama. O clássico romance *As Quatro Penas Brancas*, de A. E. W. Mason (que teve várias versões para o cinema) é um bom exemplo de como esse tipo de drama podem ser bem usado.

É claro, as decisões pertencem ao jogador, mas uma força é bem-vinda...

Episódio 16:
A Arma Decisiva

Agora que os personagens estão com seu equipamento reconstruído, eles têm que tomar uma atitude. Este capítulo é parte da transição da história – os heróis precisam se preparar para deter Yetta Garra de Ferro, que pouco a pouco arrasa por onde passa e se aproxima de seu objetivo. Este e o próximo capítulo terão combates em larga escala, o que exige preparação prévia do mestre; o final do segundo ato de *Belonave Supernova* está cada vez mais próximo...

No Último Episódio...

Com seus robôs destruídos após o levante de Yetta, nossos heróis precisam se preparar novamente para o combate após recuperarem o controle da Supernova. Entretanto, o surgimento de um inesperado inimigo não lhes dá tempo para respirar: o Príncipe Frostig, que procura eliminar aqueles que podem denunciar a negociata que libertou detentas da Cidade Carcerária e forjou o exército que agora está devastando o Planeta. No entanto, mesmo após vencer Frostig, os problemas mal começaram...

Recapitulando Tudo

Nossos protagonistas não pararam até agora. Precisam de repouso. Mas não há mais tempo a perder. Após cerca de seis horas de sono — pouco, mas o suficiente em um momento como este — eles são despertados. Terão um tempo apertadíssimo para levantar, tomar banho, comer e se apresentar ao Príncipe Esdras, ao Conde Fuas e à Princesa Léonie. Ninguém disse que a vida militar seria fácil.

O que virá a seguir é uma recapitulação até necessária de eventos. Pode parecer perda de tempo, mas já estamos no Episódio 16; já passamos da metade da história e muita coisa

já aconteceu. Normalmente isso ocuparia um episódio inteiro em séries longas de animação. Afinal, a essa altura o espectador já esqueceu de detalhes necessários para o andamento da história e não convém que eventos pareçam "tirados do nada", apenas porque o público não lembra mais de um detalhe perdido de um episódio já distante. Mas, em uma mesa de jogo, os participantes massacrariam o pobre mestre da campanha caso ele tirasse os jogadores de casa apenas para fazer uma repescagem de tudo o que ocorreu até agora.

Então, para valorizar esse momento, vamos introduzir informações que os jogadores não tinham acesso anteriormente. Os três nobres trazem os personagens, o capitão da Belonave e, talvez, Fahr Ess. Eles deixarão claro que estão pondo em perspectiva tudo o que aconteceu até agora — para encontrar uma saída para a enrascada em que se meteram.

O Conde Fuas ergue a mão para a tela. "Tivemos que rever os eventos para entendermos o que aconteceu... Como a presença inconveniente da polícia quando vocês chegaram a Uziel". Esdras emenda: "Agora que temos um nome, o de Calabar Armin, o porquê de certos eventos ficou bem mais claro. Vamos ao começo de tudo". — Nisso, a tela começa a expôr cada evento, frase a frase; o Príncipe Esdras os disseca, um a um.

"Tudo começou quando um senhor idoso obteve a chave de rota. Na correria, não nos preocupamos em identificar esse senhor. Ele era Isaías Rivera, veterano da luta contra o levante de Tarso. De acordo com o Comandante Belgrano, Tarso também buscava a chave de rota nessa época; eles a queriam para ter uma arma capaz de virar o jogo a seu favor. 'Hegemonia ou Separação', como de costume".

"O nome de Armin diz muito; ele é de Tarso e fala-se que ele é bastardo do próprio Henry Philbert Artusen, príncipe-regente desse mundo e inimigo dos Falconeri. Se ele for seu pai, é provável que Armin goze de sua confiança e tenha sido informado da chave de rota através de seus círculos de inteligência".

Se isso surpreender alguém, reveja a primeira biografia no apêndice do Volume 1 de *Belonave Supernova* (como ele entrega alguns segredos, os jogadores não podem ver esse trecho — ponha uma ratoeira em cima do livro se preciso for). Se sentir que for necessário (pode ser conveniente para o mestre que os jogadores não saibam tanto), revele sobre como de bastardo do próprio Príncipe-Regente de um planeta, Armim virou um mero fidalgo com um domínio encravado em um ponto qualquer. Em seguida, é Léonie quem prossegue:

"Em todo caso, supondo que Armin seja o verdadeiro líder da milícia, ele enviou aquele que supomos ser o seu braço direito, Dom Refrega, para recuperar a chave de rota. Como o seu capitão falhou, Refrega encampou tudo pessoalmente – e não mediu consequências, como vimos no espaçoporto. Foi quando vocês fugiram para o espaço. Os homens de Refrega certamente esperavam vocês por saber que a chave de rota lhes daria a localização da Belonave. Não temos ideia da quantidade de informação que Armin reuniu, mas podemos assumir que ele conseguiu descobrir tudo aquilo que os tarsianos sabiam sobre a Supernova naquela época.

Fuas prossegue: "Em todo caso, com Refrega morto, a milícia não foi desmobilizada — ele não era o líder, mas não sabíamos disso ainda. Sabendo agora a localização da Supernova, primeiro Armin decidiu nos enfraquecer. Só podemos supor que foi ele quem chamou a polícia no espaçoporto, para truncar as negociações com Zipper-Rappaport. Se o dinheiro envolvido não fosse tanto, ele o Duque certamente teria nos descartado".

"Isso explica a sabotagem", fala Esdras. "Armin falhou em nos prejudicar naquela hora, então fez com que vocês entrassem na zona dos Proscritos. Como tudo correu bem, ele se expôs amigavelmente no torneio de esgrima; Armin já devia pertencer ao Círculo da Espada e viu ali uma oportunidade. Talvez tenha sido o responsável pela confusão. Reparem: tudo aconteceu durante nosso duelo!".

O resto é simples: uma vez que tudo foi complicado graças à revolta de Yetta Fur, Armin se aproveitou do pânico imenso de Frostig — que é um peixe pequeno — para incitá-lo a enfrentar a *Supernova* neste momento em que as forças dos três nobres se encontram fragilizadas (o que é evidente, graças ao levante das ex-presidiárias). Frostig enviou um nobre menor pra encabeçar o risco, e se tivesse sucesso, os capitães da milícia estariam lá para tomar posse da estação de combate. Espera-se que os personagens jogadores tenham tido sucesso em evitar isso...

O Plano de Crise

Agora é hora de planejamento – e ele deve ser feito pelos personagens. Esses momentos são importantes porque deixam os jogadores se sentindo no controle da situação. Eles estão, não estão? (Sorriso cínico do mestre.)

A seguir estão informações que os jogadores devem receber para fazer seu plano de ação. Passe essas informações através de telas na ponte de comando ou de NPCs, como o triunvirato de nobres.

• Graças ao ataque de Frostig e da Milícia, os personagens perderam a oportunidade de se juntar à luta contra as forças de Yetta na linha do equador de Uziel. A Brigada Ligeira Estelar já chegou, mas sua presença atiçou os proscritos já presentes no planeta (não, os proscritos não negociaram com Yetta, apenas aproveitaram a chance para causar mais caos).

• Pior: já há buracos de minhoca se abrindo em pontos próximos, forçando a Marinha Estelar a se dirigir a eles; veja a caixa "Belonave Supernova OAV 1" na página 23. Assim, mesmo que expulse os proscritos, a Brigada ficará enfraquecida contra as forças de Yetta.

• Como há consumo de energia no voo orbital, o exército de Yetta cruzará o resto do hemisfério marchando. É de suma importância que os heróis evitem que Yetta atinja seu objetivo, o Polo Norte Magnético, onde irá libertar a população carcerária e formar um exército de dez milhões de pessoas.

• Como o exército de Yetta é muito mais numeroso do que as tropas a disposição dos personagens, a única saída é utilizar a tecnologia da *Supernova*. Um engenheiro da tripulação explica que, com ela, é possível construir um satélite-canhão acionado por velas solares para canalizar energia do sol e dispará-la. Com o tempo disponível, ele não será a arma mais sólida do mundo, e por isso poderá efetuar um único disparo, fundindo-se logo em seguida.

O satélite precisa ser instalado na órbita de Uziel, em uma rota que cruze o círculo ártico de forma que a passagem de Yetta entre em sua alça de mira — e isso pode significar ter que enfrentar proscritos em área planetária, ou pior, naves orbitais da Guarda Regencial de Uziel, que fará perguntas demais e poderá partir para a ignorância por via das dúvidas.

• Reunindo todas as tropas dos heróis em uma unidade, ela poderia atingir a escala Kiodai (x100). No entanto, as tropas de Yetta, na casa dos milhões, alcançam a escala Kami (x1000) — algo raramente visto na história, até mesmo nos tempos de Silas Falconeri, e aterrorizante por esse motivo. É um enxame de naves e robôs. Talvez os heróis até possam causar muito dano, mas as chances de vencer em um combate direto são *raras*. Tudo depende do satélite-canhão e de seu tiro *que não pode falhar!*

• Mas por que esperar Yetta no círculo ártico, tão perto do objetivo dela? Porque o canhão ainda tem que ser construído; não haverá tempo para fazê-lo e interceptar as forças inimigas antes disso. Fuas pede aos personagens que, após a reunião, se dirijam ao núcleo computacional da nave para desabilitar seus protocolos superiores. O objetivo disso é evitar que Yetta perceba a tecnologia da arma quando ela for construída.

• Por conta disso tudo, não há tempo para chegar no planeta antes de Yetta cruzar o Trópico de Câncer; provavelmente, com a ajuda da tecnologia da *Supernova*, eles só terão tempo para interceptá-la na linha do círculo polar ártico. No entanto, as naves e robôs restantes — incluindo os capturados no combate anterior, caso eles tenham feito isso — também estão ganhando melhorias com a tecnologia da *Supernova*.

• A instalação do satélite-canhão exigirá o auxílio de um personagem Perito (veja *Belonave Supernova Vol. 1*, página 68), que deverá fazer um teste de Habilidade Difícil.

Prontos para a Missão!

A *Estandarte* ficou de prontidão em um dos hangares da *Supernova* desde que esta foi conquistada no final do primeiro ato da saga, mas sempre foi protegida por parte da sua equipe. Durante o levante das prisioneiras, a defesa foi acirrada e houve um número alto de baixas, mas como a leva de naves de Uziel trouxe pelo menos três cruzadores até mais poderosos do que a *Estandarte*, e Yetta correria o risco de perder vidas necessárias para o combate em solo planetário, ela decidiu que suas tropas deveriam apenas inutilizar a *Estandarte*, destruindo seus motores de propulsão e deixando-a ilhada na nave maior. Yetta não contava que a *Supernova* gerasse uma leva de tecnodróides (robôs auxiliares menores) para trabalhar no conserto e *upgrade* da *Estandarte*. O resultado pode ser visto a seguir.

Belonave *Estandarte* Melhorada (28K)

F3 (esmagamento), H0, R6, A3, PdF5 (fogo); 30 PVs, 30 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; poderoso, preciso), Aura de Partículas, Deflexão, Hiperespaço, Invisibilidade, **Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo; Baixar Escudos e Munição Limitada.**

As especificações de carga da *Estandarte* não mudaram: 2.000 tripulantes, 300 robôs gigantes e cinco naves de reconhecimento. Mas se antes ela operava com cerca de um quarto de sua capacidade, agora seu efetivo está ainda menor. Felizmente, os tecnodróides instalaram novos comandos, fazendo que a nave possa atingir seu potencial máximo com uma tripulação menor.

A ideia é que a *Estandarte*, com poder de fogo renovado, possa fazer frente aos proscritos e dar cobertura a nossos personagens enquanto cumprem sua missão; nesse contexto, é possível que ela tenha que enfrentar até mesmo forças oficiais. É hora de fazer os últimos preparativos e zarpar para Uziel!

Viagem para Uziel

Após algum breve tempo de repouso e espera, uma nova chave de rota (produzida com tecnologia da *Supernova*) levará os personagens para lá em poucas horas. Se os heróis quiserem algum descanso, ou aproveitar para alguns momentos de caracterização com coadjuvantes (se houver algum na tripulação da *Estandarte*), este é o momento. Dê-lhes esse instante para desenvolverem seus personagens e interações — interesse humano é parte de uma boa história com robôs gigantes, especialmente quando o que virá a seguir é uma sucessão de lutas.

Enquanto isso, a ponte continua a acompanhar a situação de Uziel: as forças de Yetta não param. O procedimento dela é avançar e destrui quaisquer oponentes no caminho, parando apenas para recolher mais naves e robôs para seu exército de ex-prisioneiras. Para o terror dos personagens em seus radares, o número de naves à disposição dela praticamente triplicou — ela pegou de tudo, de agros e cargos até irregulares e lanceiros que estivessem no caminho. Há até robôs hussardos da Guarda Regencial de Uziel e da Brigada Ligeira Estelar — provavelmente das forças estacionadas no planeta — tomadas de oponentes vencidos!

O Último Obstáculo

Há vários obstáculos que os heróis podem encontrar na órbita de Uziel, quando seus robôs saírem da nave. Escolha ou jogue 1d.

1. Terreno Livre. Como o nome diz, nenhum desafio. Use esta opção apenas se você pretende emendar o Episódio 16 com o 17 na mesa de jogo; caso contrário, o episódio de hoje não terá combate entre robôs. É melhor jogar de novo.

2. A Brigada Ligeira Estelar. O menor dos problemas. Oficiais Hussardos são impacientes por natureza e é capaz de haver luta (há um hussardo imperial por jogador; as estatísticas de seus robôs estão no livro *Brigada Ligeira Estelar*) mas se houver um oficial da brigada entre os jogadores, basta que ele se manifeste, mencione o nome do Comandante Belgrano e diga que não há tempo de explicar detalhes. Havendo uma belonave da Marinha

Estelar de onde vêm tais hussardos, crie um capitão ou use a Capitã Tereza e a belonave *Almirante Calaveira*, caso tenha o suplemento *A Constelação do Sabre, Vol. 1* (veja as páginas 24 e 25 desse suplemento). Uma opção seria escolhê-los como obstáculo breve para que na hora H, surjam proscritos, milicianos ou carabineiros...

3. Os Proscritos. Podem surgir a qualquer momento. Jogue 1d–3 proscritos para cada personagem (mínimo 0). Isso pode ser muita coisa. Faça as fichas ou use as fichas prontas de *Brigada Ligeira Estelar* (página 63) ou de *Belonave Supernova Vol. 1* (página 52).

4. Carabineiras de Yetta. Da mesma forma que Yetta percebeu a existência da tecnologia da *Supernova* através do que ela mesma tinha em mãos quando a Belonave foi ativada, os upgrades da *Estandarte* e dos robôs dos heróis também se valeram dessa tecnologia. Há 1d–2 carabineiras para cada jogador, mais uma capitã.

Carabineira de Yetta (11S): F1 (corte), H1, R2, A2, PdF3 (fogo); 10 PVs, 10 PHs. Mecha. Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo. Bateria.

Capitã Carabineira (14S): F1 (corte), H2, R3, A2, PdF3 (fogo); 15 PVs, 15 PHs. Mecha. Capitania, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo. Bateria.

5. A Milícia de Armin: É de se supor que eles possam ter vigiado a rota da *Estandarte* desde sua partida, já que conhecem a localização da belonave. Há 1d6–2 milicianos para cada jogador, em seus robôs patamar, mais um dos capitães da milícia à sua escolha. Lembrem-se do Episódio 6 no primeiro volume; ele ofereceu muitos coadjuvantes potenciais para essa função.

Patamar (8S): F1 (esmagamento), H0, R2, A1, PdF1 (perfuração); 20 PVs, 6 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Pontos de Vida Extras e Voo; Bateria, Munição Limitada. *Blindagem:* H+4 para iniciativa e esquivas, cumulativo com Aceleração (para um bônus total de H+5).

6. A Guarda Regencial de Uziel: Na teoria, eles não deveriam ser um problema maior do que a Brigada Ligeira Estelar. Na prática, eles atiram primeiro e perguntam depois — e se sentirem que fizeram algo de errado, são capazes até mesmo de tentar varrer os heróis do mapa para que não sejam comprometidos por esse erro. Por outro lado, os personagens não podem simplesmente exterminá-los: eles terão que cobrir o perito enquanto ele instala o satélite *sem* matar os oficiais hussardos regenciais de Uziel, se possível. Os oficiais usam robôs hussardos da nobreza. Se você tiver o livre *A Constelação do Sabre Vol. 2*, pode personalizar a ficha deles com as informações presentes no livro.

O que importa é proteger o perito que descerá da *Estandarte* ao lado do satélite-canhão e fará os ajustes para que este entre na posição correta e, do espaço, intercepte as tropas de Yetta com um disparo. Vai haver quem atire ou ataque diretamente o sujeito. Caberá aos protagonistas defendê-lo contra esses ataques. Fica a seu critério quantas levas de inimigos os personagens devem enfrentar até que o perito estabilize o satélite.

Agora não é mais com vocês — é com o (inserir o nome do personagem perito). Ele enfrenta dificuldades, usando o Sistema Matsumoto para permanecer no vácuo. Tem poucos minutos. Ele ajusta cuidadosamente com suas mãos o equipamento para que o canhão entra em ação. Um tiro de energia passa perigosamente perto dele. E de repente, luzes começam a brilhar ao longo da extensão do satélite. Um sinal começa a piscar. Ele precisa se afastar antes que a propulsão do motor cósmico se inicie e arremesse o satélite em órbita, na posição que ele tão dificilmente conseguiu estabelecer. Ele precisa fugir. Ele precisa...

Ah, vamos lá, um robô gigante que estende a mão para uma pessoa que deve ser salva é uma tradição do gênero. Exija um teste simples de Habilidade de um personagem.

E de repente, o satélite começa a se mover em pleno vácuo...

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

Belonave Supernova OAV 1

Em grandes conflitos, muitas coisas costumam acontecer ao mesmo tempo. Enquanto todas as atenções são dirigidas para uma batalha, outro evento importante pode acontecer em paralelo — e se as forças aliadas falharem, uma guerra pode ser perdida. É o caso aqui: é importante deter as tropas de Yetta Fur, mas não se pode deixar os proscritos aproveitarem o caos para invadir o planeta com tudo!

Isso pode ser o gancho para uma **side story** – ou, traduzindo, uma história paralela, que corre ao lado dos eventos principais, e conta uma saga que pode ter sido importante ou não (os animes usam o termo em inglês, então o mantivemos no original). Em *Belonave Supernova*, temos a oportunidade de contar um capítulo crucial: de como os proscritos foram detidos em meio a um momento de crise. Ela pode ser narrada após o final da campanha principal (talvez como um OAV curto – veja o Apêndice de *Belonave Supernova Vol. 1*), ou como uma pausa do grupo, que talvez esteja um pouco cansado dos mesmos personagens.

Essa saga pertence à Marinha Estelar Imperial. Assuma que os proscritos abriram 1d–1 buracos de minhoca em pontos chaves que levam a Uziel. A missão da marinha é interceptá-los e destruir os inimigos assim que eles saírem dos buracos. Teremos uma frota de grandes belonaves para enfrentar os invasores. Como todos sabem, os robôs gigantes dos proscritos são todos individualizados, então o mestre vai ter trabalho para essa aventura.

Os personagens podem ser Oficiais Hussardos, pilotando robôs gigantes no espaço, os artilheiros da nave e até seu capitão (caso o mestre permita), coordenando a estratégia. As regras de combate em larga escala do primeiro volume de *Belonave Supernova* devem ser usadas. Lembre os jogadores que a eventual destruição de sua nave não significa o pior: eles podem ter morrido heroicamente para garantir a vitória...

Episódio 17:
Morte no Inferno de Gelo

Este episódio fecha o segundo ato da história, então deve ser épico! Teremos duelos e dramas, além de revelações e uma mudança do *status quo* geral na história. Ao final dele, nada mais será o mesmo. Este episódio também será a compensação por todas as dificuldades e sacrifícios pelos quais os personagens passaram no último ato. Mas talvez você, como mestre, não deva dar garantias sobre eles voltarem vivos, mesmo com seus novos robôs...

No Último Episódio

Após revisarem os últimos eventos, nossos herois se deram conta de como estiveram com os inimigos em seus calcanhares todo o tempo. Cientes disso, e repensando suas estratégias, eles decidiram efetuar um ataque contra a sua inimiga, Yetta Fur. Para isso, instalam na órbita de Uziel um satélite que canalizará, durante sua rota, a energia do sol, captada por velas solares, e por fim efetuará um disparo decisivo contra o gigantesco exército de milhões comandado por Yetta Fur. É sua última chance!

O Disparo Decisivo

A luz do disparo pode ser vista de longe, do espaço. O deslocamento de ar sobreaquecido causa danos imensos às forças de Yetta, jogando boa parte delas ao longe; talvez tenham sido destruídas no impacto de suas naves com o solo. A grande sorte é que o disparo do raio solar foi feito sobre um grande deserto de gelo, onde nenhum ser humano vive. Nem gerou um oceano aos seus pés — uma grande quantidade de vapor d'água entrou na atmosfera, e o hemisfério viverá uma onda de calor por algum tempo.

O fundamental é que, de milhões, as tropas de Yetta se tornaram milhares. Além disso, estão desorientadas e avariadas. Muitas delas estão prontas para se render ou fugir — não podemos negar o fator traumático do disparo. Mesmo assim, Yetta está ainda de pé — e levantou as suas comandantes, aquelas mais leais a ela, para permanecer na luta.

As regras do disparo não importam: basta dizer que ele foi dado na escala Kami (e destruiu o satélite no processo, não podendo ser replicado). Narrativamente, ele tem uma função clara: reduzir as forças de Yetta Garra de Ferro para que os personagens possam combatê-las de igual para igual. Ou você achou mesmo que o disparo iria resolver tudo?

Indo para a Batalha

Após o disparo, um chamado nos comunicadores dos personagens grita incessantemente: *"Recolham-se todos na Estandarte! Repito: Recolham-se todos na Estandarte! Temos pouco tempo antes de entrarmos em atmosfera planetária! Repito: temos pouco tempo antes de entrarmos em atmosfera planetária! Essa é uma ordem!"* .

Na nave, os heróis terão o direito a uma breve ducha, uma troca de trajes e um cafezinho para repôr energias enquanto os mecânicos fazem o ajuste de modo espacial para o modo atmosférico em seus robôs. A *Estandarte* entrará no planeta Uziel e eles devem agir imediatamente e atacar as forças remanescentes de Yetta com toda a sua fúria!

A partir daqui, este episódio será uma grande batalha entre as forças dos heróis e as tropas remanescentes de Yetta, envolvendo tanto combate de unidades (veja as regras em *Belonave Supernova Vol. 1*, páginas 32 e 33) quanto duelos individuais. Apresentamos a seguir as estatísticas das forças dos heróis e das tropas de Yetta. Depois, apresentamos diversos eventos que podem ocorrer durante a batalha.

Forças dos Heróis

Cada herói pode liderar uma unidade de hussardos da *Estandarte*. A seguir estão as estatísticas dessas unidades.

Unidade de Hussardos da *Estandarte* (14K): F2 (fogo), H2, R2, A3, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo; Bateria.

Note que essas unidade são ligeiramente mais fortes do que as unidades originais da *Estandarte*, apresentadas no Episódio 5, graças às melhorias fornecidas pela *Supernova*.

Além das forças da *Estandarte*, os personagens podem ser auxiliados por tropas da Brigada Ligeira Estelar, se tiverem encontrados hussardos imperiais no episódio anterior e resolvido a situação com eles amigavelmente. Mesmo que esse encontro não tenha acontecido, você pode fazer um cruzador da Brigada aparecer para ajudar. Deixe que um dos jogadores comande a unidade da Brigada, para deixar as coisas mais divertidas para eles.

Unidade de Hussardos da Brigada Ligeira Estelar (17K): F2, H2, R3, A3, PdF2; 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo; Bateria.

Além das unidades de robôs, os heróis ainda contam com a *Estandarte* (veja sua ficha na página 22) e, a seu critério, com um cruzador imperial (veja as estatísticas a seguir).

Cruzador Imperial (22K): F3 (esmagamento), H2*, R4, A3, PdF4 (fogo); 20 PVs, 20 PHs; Mecha; Ataque Especial (canhões de plasma; PdF, poderoso, longo), Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo; Munição Limitada e Restrição de Poder (só pode usar seu Ataque Especial a cada 1d turnos).

*Habilidade do capitão.

Novamente, caso você possua o suplemento *A Constelação do Sabre Vol. 1*, pode usar a Capitã Tereza e sua belonave, a *Almirante Calaveira* (veja as páginas 24 e 25 desse suplemento), em vez de um capitão e uma nave "genéricos".

Note que naves como a *Estandarte* e cruzadores imperiais são da escala Kiodai, enquanto que robôs são apenas da escala Sugoi. Entretanto, como os robôs estão agrupados em unidades, a escala deles passa para Kiodai, também. Em outras palavras, as unidades de robôs e as naves estarão na mesma escala. Isso facilita o combate e deixa tudo mais equilibrado e emocionante. Assim como com as outras unidades, deixe os jogadores comandarem as naves durante o combate. Idealmente, cada jogador irá comandar uma unidade de robôs (provavelmente com seu próprio personagem de líder — lembre-se de aplicar as regras para comandar unidades) mais uma unidade aliada, seja de hussardos da Brigada, seja uma das naves (a *Estandarte* ou o cruzador da Brigada).

Tropas de Yetta

O exército das presidiárias é composto por um amontoado de robôs, naves e outros veículos sem nenhum tipo de padronização. Em termos de regras, há duas fichas, uma mais fraca, para batalhões formados por agros e outros robôs e naves de trabalho, e outra mais forte, para batalhões compostos por hussardos e outros robôs de combate.

Há um total de 1d unidades fracas mais 1 unidade forte para cada unidade ou nave dos heróis. A seu critério, esse número pode ser maior ou menor, obviamente. O que importa é que a batalha seja aguerrida! As tropas de Yetta não possuem nenhuma belonave (as que se possuíam foram destruídas com o disparo solar).

Tropas de Yetta — robôs de trabalho (6K): F1 (esmagamento), H1, R2, A1, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Mecha; Aceleração, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo. Apenas a Frio, Assombrado (falhas mecânicas variadas), Bateria.

Tropas de Yetta — robôs de combate (13K): F2 (fogo), H1, R3, A2, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (F), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo. Bateria.

Capitãs das Forças de Yetta

Yetta Fur, durante sua vida na prisão, se cercou de algumas pessoas leais — no caso, moças que foram enfiadas na Cidade Carcerária quase tão jovens quanto elas. Ao contrário do que possa parecer, Yetta nunca abusou dessas moças — esse era um boato comum sobre ela na prisão, mas que não corresponde à verdade. Por outro lado, Yetta nunca foi boazinha; sempre as tratou com a rigidez de um sargento que as prepara para um ambiente árido e sem esperança. Yetta evitou que elas passassem pelo pior, sim, mas não sem um preço. E agora, esse preço está sendo cobrado: elas são as suas capitãs nessa batalha. A seguir está uma ficha geral para essas capitãs. Cada unidade mais forte está sendo liderada por uma delas (com exceção de uma, que está sendo liderada pela própria Yetta).

Capitã de Yetta (11N): F3 (esmagamento), H2, R3, A2, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Patrono (Yetta); Devoção (Yetta).

Se quiser, você pode personalizar cada capitã, aumentando um atributo e diminuindo outro (+1/–1) e fornecendo algumas vantagens e/ou poderes de kits. Além disso, se quiser desenvolvê-las (em séries de robôs gigantes é comum que os personagens falem e falem enquanto lutam entre si), pense que cada uma tem personalidade e experiência de vida diferentes, mas que acabaram convergindo para o mesmo caminho. Todas são fiéis a Yetta e estão dispostas a lutar até o fim. Se tiverem que morrer, tudo bem; elas sentem que morrerão por uma boa causa, por todo o horror que não tiveram que enfrentar na prisão graças à Yetta. Para mais sobre isso, veja o tipo "O Leal", na caixa da página ao lado.

Lembre-se que as capitãs estarão liderando unidades. Isso aumenta a Habilidade da unidade para 2 (supondo essa ficha padrão), e fornece à unidade acesso a manobras militares. Uma maneira de tirar essas vantagens da unidade é tirar a capitã de cena, o que pode ser conseguido através de um duelo entre um personagem e a capitã. Enquanto o duelo estiver rolando, você pode pausar o combate das unidades (as tropas ficam apenas observando seus respectivos comandantes lutar). Caso um dos personagens jogadores esteja quase perdendo, Shaina Metz pode intervir. Ela foi uma presidiária e conhece suas oponentes.

Yetta Garra de Ferro

Por fim, a própria Yetta está no combate, obviamente. Ela estará liderando uma unidade (das mais poderosas, claro). Deixe Yetta duelar contra um dos personagens, enquanto os demais enfrentarem suas capitãs, mas apenas perto do final da batalha.

Yetta Garra de Ferro (26N): F4 (esmagamento), H4, R5, A4, PdF2 (perfuração); 35 PVs, 25 PHs; Assustador, Ataque Especial (Força), Capitania, Pontos de Vida Extras; Implantes Visíveis; Crime e Manipulação.

Carabineiro Modificado (18S): F2 (fogo), H0, R3, A3, PdF4 (fogo); 25 PV, 15 PH. Mecha. Ataque Especial (F; perigoso), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo. Bateria.

O carabineiro de Yetta é mais reforçado que um padrão. Além disso, possui um bastão de energia que usa de forma devastadora (seu Ataque Especial perigoso).

A Batalha

A batalha irá ocorrer em um deserto de gelo. Não há prédios ou gente atrapalhando. O que há é uma cratera de gelo vaporizado e, ao redor dela, um verdadeiro cemitério de naves, robôs destruídos e cadáveres (se houver sobreviventes feridos, eles provavelmente foram jogados para pontos mais distantes). Se você quiser, pode exigir um teste de Resistência dos personagens, quando eles olharem a destruição causada pelo disparo solar. Aqueles que falhararem ficam abalados, e sofrem um redutor de –1 em todas as rolagens durante o primeiro turno da batalha. Eis alguns eventos que podem pontuar o combate em seu curso.

Falsos Amigos

Durante a campanha de Yetta que devastou cidades e enfrentou tropas de todo o tipo, ela muitas vezes capturou em suas pausas todos os veículos e robôs que pudesse agregar às suas tropas. Devido a isso, há um que outro robô hussardo da Brigada Ligeira Estelar no exército das ex-presidiárias. Sempre que uma unidade liderada por um personagem for enfrentar uma unidade inimiga, role 1d. Se o resultado for 6, essa unidade contará com um desses "falsos amigos". Em termos de regra, a unidade inimiga terá a vantagem Aparência Inofensiva (veja o *Manual 3D&T Alpha*, páginas 29 e 30).

Robôs Bomba

Quando um robô é danificado e está prestes a explodir, seu piloto pode ejetar e pedir resgate pelo rádio (rezando para não ser pego pelo fogo cruzado até que esse resgate chegue). Às vezes, entretanto, o piloto é mortalmente ferido, ou fica preso nas ferragens do robô, e vai morrer de qualquer jeito. Nesses casos, por que não levar alguns inimigos junto?

Sempre que uma unidade liderada por um personagem causar dano em uma unidade inimiga, role 1d. Se o resultado for 6, um piloto inimigo terá ficado nessa situação, e tentará explodir para levar o personagem ou alguns de seus comandados junto. Em termos de regras, considere isso como um ataque surpresa do implemento Explosão (veja o *Manual 3D&T Alpha*, página 94), sendo que o moribundo irá usar *todos* os PH que tiver à disposição para aumentar o dano, de acordo com as regras do implemento.

O Destino de Yetta

Yetta é a cabeça da insurreição. Caso ela morra em combate, todas as unidades inimigas sofrerão um redutor de FA–1 e FD–1. As capitãs, além desse redutor, sofrerão –2 em todas as suas rolagens por um turno, por conta de sua ligação pessoal com Yetta. Dificilmente elas terão chances nessas condições. Mesmo que um dos jogadores caia ao lutar contra Yetta, é de se esperar que outro lute em seu lugar. Então é a hora daquele falatório que usualmente precede a morte de um personagem em combate.

Yetta entra na suas linhas de comunicação. O olhar dela é demoníaco. Ela sorri entre às chamas que avermelham seu cockpit, gerando em sua face uma sombra perturbadora. "Pensam que venceram, não foi?".

Não importa o que o personagem diga em resposta, ela irá treplicar com uma macabra gargalhada que trai um traço de insanidade.

"Eu não iria para a Cidade Carcerária Norte se já não houvesse alguém como eu por lá para exercer o controle sobre os homens da prisão. Agora vocês não terão como saber quem ele é e de onde veio. E ele vai ficar quieto. São milhões de pessoas. Vocês nunca acharão uma folha seca no chão de uma floresta no outono! E sabe o que é melhor? Vocês devem achar que eu estava falando uma loucura quando disse que entregaria esse planeta aos proscritos. Vocês não sabem de nada: jamais se perguntaram como um povo de homicidas tribais lida com tecnologia, ou quem faz as naves e robôs proscritos, ou o que realmente eles vão fazer em cada mundo onde pisam. Vocês nem sabem se eles são realmente humanos. Mas EU sei a verdade!"

Não importa mais se alguém tentar salvá-la. Ela apenas vai gargalhar e dirá, sempre com seus olhos arregalados e um sorriso doentio: *"Verei vocês nas profundezas mais negras do universo..."*. Então, desliga a transmissão.

O carabineiro de Yetta, em meio à fumaça, dispara de forma automática para todos os lados e antes, que se possa tomar qualquer ação, explode, para o choque e horror de suas capitãs naquele momento. O caos da fumaça e explosões engolfa os escombros, e vocês perdem o rastro de qualquer robô no meio do fogo.

Nos Calcanhares

Quando o combate acabar, descreva o seguinte. *Vocês venceram. Dificilmente haverá quem se renda, porque as prisioneiras sabem que, se forem recapturadas serão trancadas na Cidade Carcerária para sempre. Muitas preferem se arriscar à morte a retornar a aquele inferno. Mas o plano de devastar Uziel com um exército de milhões de pessoas acabou de ser abortado. Quando os robôs da Brigada Ligeira Estelar aterrisam em solo planetário, dentro da cratera em meio ao gelo, um dos oficiais hussardos grita: "VENCEMOS!".*

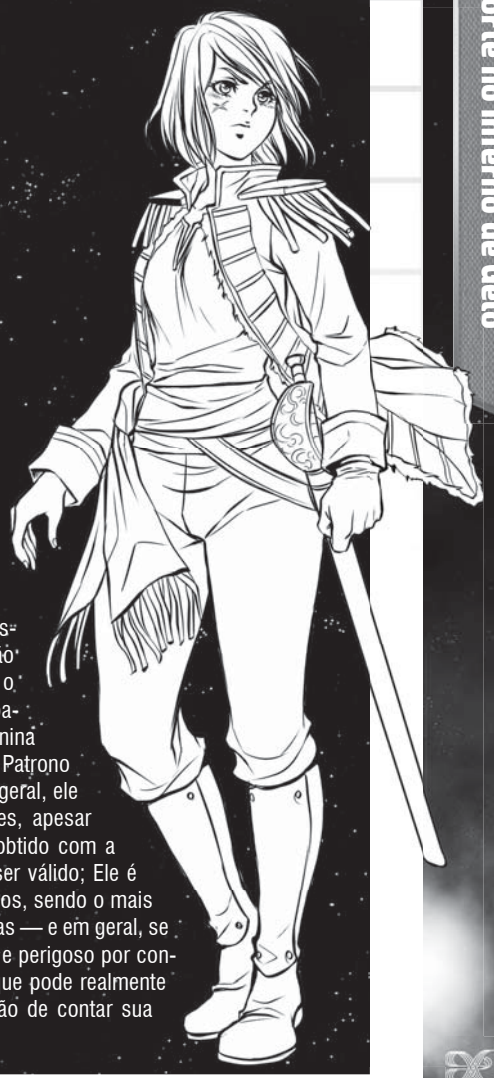
Todos comemoram efusivamente. Mas para vocês, que sabem que essa ameaça foi criada por vocês, será que esta realmente foi uma vitória?

De repente, luzes começam a piscar. São as naves dos grandes conglomerados de comunicação. Vocês estão sendo filmados e fotografados, se destacando por ser o único grupo mais heterogênero em meio aos trajes brancos dos oficiais hussardos da Brigada Ligeira Estelar. E sabem que quando vier a tona a autoria do disparo da arma solar, todos saberão que vocês foram os responsáveis.

Vocês não são mais um segredo para ninguém agora.

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

O Leal



Um oponente comum em séries de robôs gigantes (e em séries de luta) é o Leal. Ele tem em geral um passado muito, muito trágico, mas o vilão importante da vez o tirou dessa vida e o fez desenvolver seu potencial de combate. Isso deu ao Leal uma fidelidade canina a seu líder, traduzida pela vantagem Patrono somada à desvantagem Devoção. Em geral, ele não é o guarda-costas de seus líderes, apesar do poder por cima do meu cadáver, obtido com a compra de Guarda-Costas como kit, ser válido; Ele é um defensor de suas crenças e objetivos, sendo o mais indicado para cumprir missões decisivas — e em geral, se tornou um oponente muito hábil, forte e perigoso por conta dessa dedicação. E sim, se sentir que pode realmente morrer nesse combate ele fará questão de contar sua história enquanto luta...

Episódio 18:
As Boas Lembranças

A saga de *Belonave Supernova* é contada em três atos entremeados por dois interlúdios. Este é o segundo interlúdio. Os interlúdios são compostos por arcos menores de episódios. Este arco, de três episódios, trará mudanças graves no *status quo* dos personagens, inclusive dos coadjuvantes, e colocará finalmente na mesa o grande inimigo... Mas este episódio em si é de transição: os eventos que levarão ao confronto final começarão a ser alinhados.

No Último Episódio

O disparo de uma arma forjada no interior da Supernova *conseguiu virar a mesa contra as forças de Yetta Garra de Ferro, e vocês conseguiram impedir a catástrofe. No entanto, a mídia conseguiu identificar os nossos heróis em meio às comemorações da vitória — e com isso, eles foram expostos para toda a Constelação! O que será de todos de agora em diante?*

Rota de Destroços

Os personagens voltaram para a *Estandarte*, que também foi exposta. A imprensa vai caçar os registros da nave, mas não vai encontrar nada, o que levantará suspeitas. O que sobrou das forças de Yetta ainda pode gerar desordem — muitas insurrectas fugiram e ainda podem revelar fatos à mídia. Só que a *Estandarte* recebe uma ordem pra não voltar à *Supernova*: os personagens deverão partir imediatamente em meio à rota de devastação causada pelo levante até uma cidade à beira-mar chamada Shagetz. Lá estarão seguros.

Será uma viagem de poucos dias. Temos uma rota de destruição e como os protagonistas foram identificados pela mídia, as pessoas irão reconhecê-los. Aqui temos algumas situações que podem ser encontradas pelo caminho (jogue 1d ou escolha):

1-2) Encontrar pessoas desaparecidas. Os robôs dos heróis, após o *upgrade*, refinaram muito os seus sensores. Dias passaram, mas sempre há alguém que, mesmo à beira da morte por ferimentos ou inanição, está esperando ser salvo.

3-4) Deter saqueadores. Os personagens, ao chegarem em uma das áreas pelo caminho, se deparam com saqueadores pilotando refugos e irregulares contra um vilarejo. Eles não são páreo para os protagonistas, mas tem os números a seu favor (2d para cada jogador). Suas estatísticas são: F1 (esmagamento), H0, R1, A0, PdF1; 5PVs, 5PHs. Se mais da metade deles forem destruídos, o resto foge.

5-6) Deter caudilhos. Momentos como esses são propícios para o surgimento de caudilhos. Eles são mais perigosos do que simples saqueadores: bloqueiam toda a ajuda e condicionam o acesso a víveres e mantimentos à sua obediência. Suas estatísticas são: F2 (esmagamento), H1, R2, A1, PdF1; 10PVs, 10PHs. Ao contrário dos saqueadores, os caudilhos têm um líder (H3; outras estatísticas são iguais).

Depois da grande batalha do episódio anterior, não se preocupe se esses combates forem fáceis. Na verdade, é bom que sejam, para que os jogadores baixem um pouco a guarda. Após a salvação, as pessoas comentam da presença de um exército de robôs amarelos na região. Essa lembrança é preocupante, mas o resto da viagem corre sem problemas.

A Mensagem dos Patronos

Depois da chegada em Shagetz, onde o Barão de Teichel tem um palacete a beira-mar em que todos ficarão por um tempo, uma mensagem privada os espera e ao seu anfitrião. Quem aparece na tela é o Conde Fuas.

"Saudações a todos. Como sabem, tomamos uma decisão necessária em um momento de crise, que nos custou sua exposição. Lamentamos. Não podemos expôr a Supernova*, mas não podemos mais ficar na defensiva. Por isso, temos um plano para essa situação. O Barão Prudo Gurran colaborará conosco".* Se alguém perguntar que plano seria este, o Barão os lembrará de que essa é uma mensagem pré-gravada. *"Primeiro, desconfiem da mídia. Reparem que um de vocês foi omitido da exposição pública".* Obviamente isso se aplica apenas se houver um oficial da Brigada Ligeira Estelar entre os personagens jogadores. "*Usem isso a nosso favor. Não envolvam Belgrano; se descobrirem nossos planos, seremos difamados — eles omitem fatos, semeiam boatos e amplificam mentiras. Mas se repórteres chegarem a Yetta, a Frostig e a Zipper-Rappapport, não teremos como escapar. Nenhum de nós é inocente. Somos todos parte disso agora".*

O clima fica pesado após essa frase. Note que se não houver um hussardo imperial no grupo, não haverá esse personagem mais livre, longe de olhos vigilantes; todos estarão expostos, serão rastreados e vigiados.

"Por ora, fiquem em Shagetz até segunda ordem. Aproveitem e descansem, mas fiquem alertas; mantenham seus robôs em plenas condições de operação. Não se preocupem com a Estandarte*, cuidaremos dela. De resto, temos que envolver mais um nesta rede: (inserir aqui o nome do futuro sogro do protagonista nobre). Precisaremos jogar pesado e seus vínculos serão importantes. De resto, que o universo proteja a todos nós. Vamos precisar. E muito".*

A mensagem se fecha. Se o personagem nobre descartou a chance de ter um sogro Gurran de peso (nesse caso ignore a frase de Fuas), *haverá* uma perda *concreta* aqui. É preciso a presença de um nobre com poder de fogo político para impôr respeito à mídia e forçá-la a recuar ou negociar. Mas não reverta o que foi feito: os personagens *tomaram suas próprias decisões*; deixe-os arcar com elas. Agora o foco pertence ao Barão de Teichel. E quando todos o escutam, pensarão que ele perdeu o juízo:

"Então agora quero que vocês repousem. Vocês não querem fazer feio em minha festa*, querem?"*

Dias para não se Esquecer

O Barão Prudo explicará que antes mesmo da batalha final as empreiteiras do planeta *já estavam* comprando gente importante em vista da reconstrução das cidades destruídas. É um bom momento para negócios e contatos, daí a festa; mas por enquanto, é melhor para todos os lados manter os protagonistas *longe.*

Então aproveite: crie situações amenas e até engraçadas para eles. As pessoas de Shagetz (ver caixa na página seguinte) normalmente têm que ser educados com gente da pior espécie; é um prazer quando aparecem pessoas com perfis positivos, que buscam apenas privacidade e paz. Ninguém perguntará "foram vocês que derrotaram Yetta Fur?" mas todos parecem se sentir *gratos* a eles. Jogar futebol com crianças no campinho? Conviver com gente simples? Quem sabe o personagem que ficou meio à parte na campanha não vá encontrar alguém especial? É a hora inclusive do famigerado "episódio da praia", que acontece em praticamente todos os animes de robôs gigantes, como desculpa para mostrar parte do elenco feminino da série de biquíni! Isso tudo não é de graça: você está preparando o terreno para um golpe emocional *muito sujo* contra os jogadores.

A Chegada da Tempestade

Após alguns dias dessa "folga", os herois reencontrarão o Barão de Teichel. Ele retornará à Shagetz de madrugada e falará com todos no café da manhã: *"Seus três senhores estão vindo para Uziel neste sábado, em diferentes voos. Ela se reunirá com vocês e disse que há motivos para isso".* Explicando melhor: a Princesa-Mãe Léonie é, dos três nobres, a única a seguir a mesma rota dos personagens, com escala nos domínios do Barão de Teichel. Os personagens jogadores terão que ir buscá-la no aeroporto local.

O dia amanhece cinzento, com neblina, prenunciando uma tempestade. A cidadezinha tem um aeroporto para naves particulares e de passageiros de pequeno e médio porte. A única presença militar é de hussardos e oficiais de apoio da guarda de domínio local. Para

Shagetz, a Cidade Silenciosa (para sua campanha em Uziel)

Shagetz é como qualquer cidade do interior de pequeno para médio porte; seus habitantes sabem que a economia do lugar depende de seu papel de refúgio, então mesmo criminosos expostos pela mídia são tratados de forma natural pelos locais, só sendo "reconhecidos" caso queiram se expôr (há um pacto financeiro entre certas pessoas e os donos da mídia para que esse lugar continue existindo — ela também tem muito a esconder, e por outro lado não são apenas criminosos que aproveitam os serviços do lugar; gente famosa, como celebridades interplanetárias, também apreciam ser "desconhecidas" de vez em quando).

Mas a vida das pessoas que estudam e trabalham lá não é de mentira. É um lugar cuja prosperidade depende de seu tamanho pequeno, sua aparência bonitinha, e claro, de sua segurança. Em Shagetz se tira férias da própria realidade. Nem os guias turísticos mencionam a cidade. É parte do jogo.

Claro, há regras: mesmo que você more por lá (há casos de gente que largou tudo, se mudou para Shagetz e jamais se arrependeu), você deve ser *extremamente ordeiro e respeitador.* Não há *nenhum* tipo de local de má reputação ou acobertamento de atividade criminosa; isso daria margem para investigações incômodas. Aqueles que desafiam essas regras são "gentilmente" convidados a se retirar de lá. Uma moça pode andar sozinha às onze da noite por suas ruas e se sentir segura. Mesmo.

O importante é o sigilo para os que se refugiam na cidade. De resto, a cidade é a beira-mar, há riachos, cachoeiras, acesso a livrarias e cinemas, um *shopping center*, ensino decente... A população dá valor a todas essas benesses e sabe que paga um preço por tudo isso. No fundo, ninguém ali é tão inocente, mas é melhor não pensar no assunto.

mais detalhes, veja os kits Oficial Hussardo de uma Guarda de Domínio (*Brigada Ligeira Estelar*, página 42) e Combatente de Suporte (página 36), e o robô Hussardo Genérico (página 58), com seus trajes vermelhos e laranjas. Não é tão movimentado; a maior parte dos veículos são de carga, trazendo produtos que serão vendidos pelas lojas locais.

É quando chega a pequena nave de transporte que está trazendo a Princesa Léonie, que virá com o nome falso de Leonor Strauss. Ela vem envolta em um xale, por causa do frio e neblina da manhã. Usa óculos escuros por discrição. Enrole um pouquinho, e deixe a Princesa e os personagens falarem de amenidades ("vamos deixar os assuntos mais sérios para quando chegarmos ao palacete"). Quando o veículo da Princesa-Mãe cruza a rua principal da cidade, os prédios ao redor começam a ruir. Pessoas começam a cair no chão como se fossem varadas por chicotes cortantes do meio do nada. Para o horror de todos, vultos começam a se manifestar como se fossem fantasmas, surgindo do nada, em princípio de forma translúcida, mas logo se materializando de forma sólida. São robôs gigantes... Maiores do que um hussardo.

Robodrones Assassinos

A praça está sendo atacada por robodrones assassinos. São robôs com mais de vinte metros de altura e muito poderosos; devem ser enfrentados em grupo. Para piorar, são rápidos, furtivos e têm um sistema de camuflagem que os deixa invisíveis. Seus dedos podem disparar arpéus de cordas de aço, perfurando a tudo e a todos pelo caminho, e então brutalmente retornando de forma retrátil. Possuem uma abertura circular que dispara explosivos nas palmas de suas mãos, e pequenas baterias de tiro convencional nos ombros e na cabeça. Os responsáveis inseriram nos drones cadáveres de pessoas prejudicadas pelos criminosos que se ocultam em meio a Shagetz, como álibi no caso desses robôs serem derrotados e explodidos. Faz sentido: ninguém quer se expôr e irritar os clãs de Uziel!

O que temos é devastação urbana. Por mais que esteja frio e chuvoso, é sábado; no fim de semana as pessoas têm que fazer compras e resolver assuntos na rua. Então embora haja menos gente do que poderia, há, sim, muita gente. Descreva concreto sendo rachado, postes caindo sobre pessoas, pessoas sendo perfuradas por arpéus ou sendo varadas por disparos explosivos — é violência contra civis, e suas ações sugerem um alvo bem claro: os robôs não vão descansar enquanto não assassinarem Léonie, e estão dispostos a obliterar tudo o que estiver em seu caminho!

Há um problema, é claro: os robôs dos protagonistas estão no palacete do Barão de Teichel! Os personagens provavelmente enviarão ordens por comunicadores para que seus robôs sejam acionados, mas ainda terão que chegar lá.

Sem que os personagens saibam, assim que enviam essas ordens, seus robôs misteriosamente acionam seus propulsores sozinhos. Quando a equipe técnica no palacete percebe, os robôs levantam voo. Eles chegarão à cidade em poucos minutos (2d rodadas de combate). É claro que ninguém sabe disso, e os personagens terão que escapar dos robôs assassinos e proteger Léonie durante esse tempo. Deixe que se virem, escondendo-se em prédios, pilotando robôs da polícia local, etc. Crie tensão; a responsabilidade do grupo, de proteger a Princesa-Mãe Léonie, é grande. Mas não deixe que ela morra; sua hora ainda não chegou. Vá conduzindo a fuga, até que, de repente (após os turnos rolados)...

Vocês estão vendo essa gente morrer. Pessoas com as quais vocês começaram a se apegar. Gente que... Subitamente, para sua surpresa, um novo grupo de robôs desce do céu. Vocês os conhecem. São os seus próprios robôs gigantes, que ao pisarem no solo da cidade, se ajoelharam, abrindo seus cockpits automaticamente! Eles estão à sua espera.

Comece a luta e faça pelo menos 1d turnos de combate para todos... Quando chega a hora fatídica: se um dos personagens nesta cidade arrumou uma namoradinha ou fez um amigo relevante, irá ver esse NPC na rua principal. Ele estava fazendo compras ou algo do

tipo. Se mais de um jogador fez esse tipo de laço, não é difícil colocar os dois coadjuvantes juntos na mesma cena (pense na doce velhinha fazendo compras na pequena loja onde a menina envolvida com um de nossos protagonistas é atendente, por exemplo).

Desnecessário dizer que o NPC está em grave perigo. A natureza exata fica a seu critério; talvez um prédio esteja prestes a desabar sobre ele, ou ele esteja preso entre escombros em chamas. Crie uma situação de morte certa... A não ser que o herói interfira. Mas, para isso, ele precisará tirar seu robodrone do caminho. Determine um número de turnos para que o NPC morra e *diga isso para o jogador*, deixando bem claro: se ele falhar, o NPC vai morrer. Não trapaceie: se o coadjuvante for salvo, ótimo; mas se tiver que morrer, não doure a pílula.

Embora, nas animações do gênero, esses coadjuvantes sejam criados para morrer, bons mestres devem dar uma oportunidade para o jogador salvá-los; pode ser frustrante caso ele sinta que suas esperanças estão lá apenas para serem fatiadas pelo mestre e que ele não têm controle sobre os fatos. Além do mais, sempre se falou de *Brigada Ligeira Estelar* e heroísmo, na capacidade de superar dificuldades e vencer os obstáculos da vida. Então dê ao personagem essa chance.

Esse pode ser o último ponto de definição moral da história: se os personagens vão virar a mesa e construir sua redenção contra o destino, ou se serão tragados por ele como se caíssem em um poço de alcatrão.

Robodrones Assassinos (25S): F4 (corte), H2, R5, A3, PdF1 (perfuração); 25 PVs, 25 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (F; perigoso), Invisibilidade, Membros Elásticos, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo; Ponto Fraco (como de costume com os drones, sua inteligência está sendo retransmitida de algum ponto distante).

Robodrones assassinos têm o poder de kit ataque mortal: ao fazer um ataque concentrado contra alvos surpresos, além de causar dano aumentado (F ou PdF+1 por turno de concentração), ele ignora a Habilidade do alvo.

Lágrimas e Chuva

muitos inocentes morreram. Shagetz é um lugar aonde seus habitantes acreditavam que poderiam passar suas vidas em segurança, mesmo que tivessem que tolerar os esqueletos nos armários dos outros. Agora essa ilusão caiu por terra. Não foram apenas as vítimas — algo importante morreu para essa gente. Resta ajudar bombeiros e médicos em meio à chuva torrencial que veio após o fim da batalha. Léonie, soturna, se voltará para nossos herois e dirá: "Eu... Sinto a dor de vocês. Com certeza vocês perderam... Algo mais do que um refúgio. Mas essas pessoas serão vingadas. Eu prometo."

Pela primeira vez, vocês vêem lágrimas do rosto furioso da Princesa-mãe. Agora, para ela, também é pessoal.

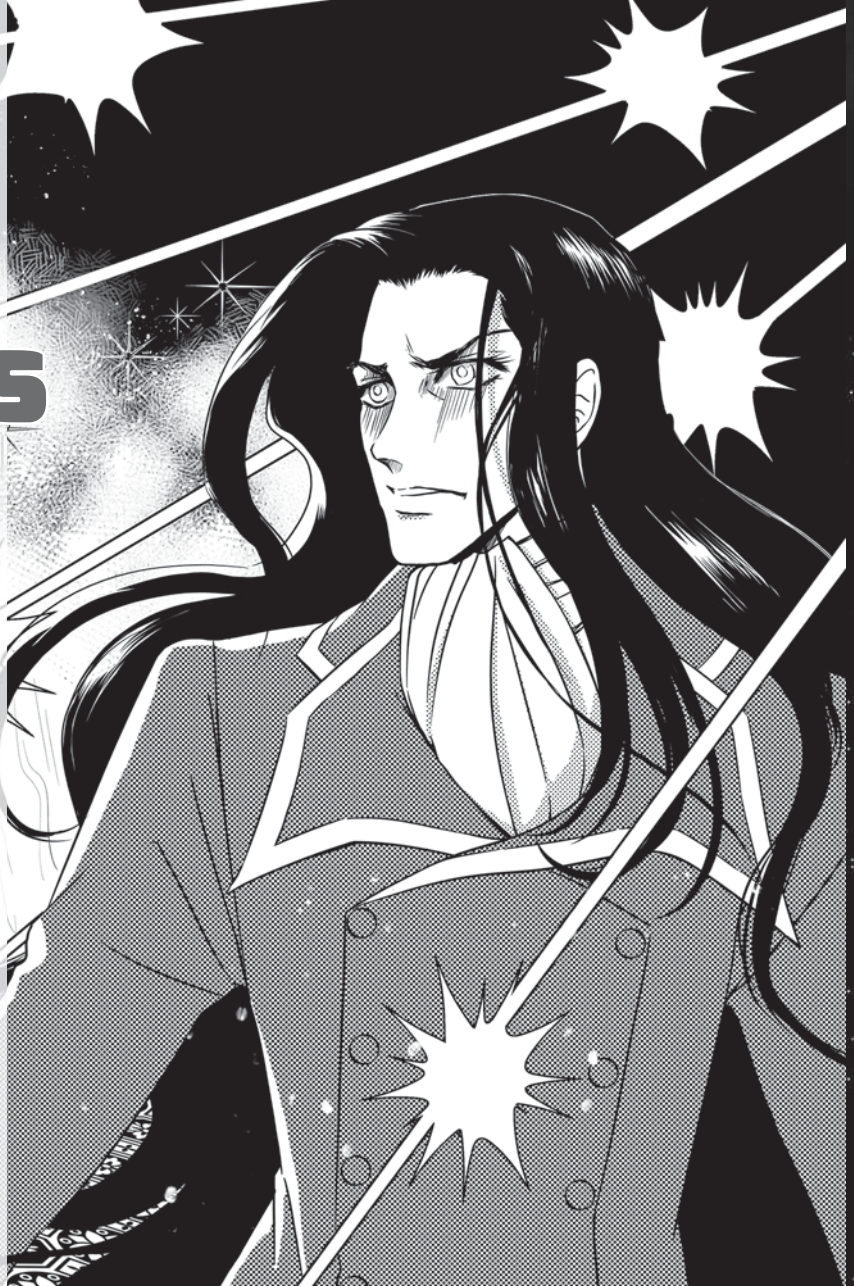
CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

O Cotidiano

A senhora que oferece bolinhos e chá? O velhinho que vive uma vida sem angústias? A meiga atendente da floricultura? Um personagem Cotidiano é feito com só 4 pontos, tendo uma especialização de em perícias e talvez uma vantagem não ligada a combate, como Boa Fama ou Aparência Inofensiva. Se o Cotidiano for "compatível", talvez surja uma paixão doce e bucólica, com momentos ternos, mas essa possibilidade exige parcimônia; seria ridículo se o protagonista se apaixonasse por cada pessoa em canto. Toda pessoa boa e simples pode deixar uma impressão marcante no heroi, e dependendo do tom da história, ela não será a única pelo caminho.

Mas qual a serventia do Cotidiano para a história? Ora, *ser morto pelo inimigo*, gerando drama, lágrimas e catarse pós-vingança do heroi. É um clássico do gênero!

Episódio 19:
O Baile das Rosas Brancas



Depois da carga emocional do episódio anterior, é hora de prosseguir. O ataque à Shagetz terá consequências, e os jogadores vão dar continuidade ao plano com uma motivação renovada: fazer Armin pagar pelo que fez! Este capítulo terá uma execução complexa: primeiro haverá uma cena crucial a ser testemunhada; a seguir, o grupo será dividido. As duas sequências longas que se seguirão podem cansar o jogador que ficou esperando o outro terminar — por isso é importante saber balancear tudo muito bem!

No Último Episódio...

Nossos heróis, após sua exposição pública pela mídia, partiram para a cidade litorânea de Shagetz. Lá, experimentaram algo que nem mais vislumbravam em suas vidas: a tranquilidade de uma existência pacífica, ao lado de pessoas comuns. No entanto, essa paz foi brutalmente interrompida quando robôs gigantes, que buscavam a Princesa Léonie, devastaram a cidade. Agora é hora de preparar o troco...

Os Distintos Cavalheiros

Após o episódio anterior, seria simples assumir que os personagens iriam partir. Mas as coisas não são fáceis assim. Shagetz só é o que é por conta de pactos entre as famílias nobres do planeta. Um nobre que ordenasse um assassinato a alguém dentro desse território neutro compraria briga com os demais clãs do planeta; a vida desse nobre não valerá mais um centavo. E os habitantes (que fazem a cidade funcionar) precisam ver essa pessoa ser feita de exemplo, para encararem tudo como um acidente e seguir suas vidas.

Por isso, os protagonistas receberam a ordem de esperar.

No final da tarde, nomes de diferentes clãs chegam em caráter de urgência. Os representantes dos clãs signatários são os Condes **Arke Hadar** de Feibush, **Hersh Gurran** de Zindel, **Eizik Ayal** de Balaban, **Zik Ekser** de Goliger, **Elye Paar** de Kopernik, **Ber Spira** de Zinneman e **Srol Pett** de Spinrad. Cabe a eles tomar providências, evitar que instâncias superiores de nobreza intervenham e punir responsáveis. Estarão também presentes o futuro sogro do personagem da nobreza, caso esta trama tenha sido levada adiante, e o Senhor de Domínio local, **Seff Kuzmir**. O papel de mediador e negociador neutro salvou seu clã de ser absorvido por clãs maiores ao longo da história; portanto, o que está em jogo nesta crise é o futuro de sua própria casa de nobreza. De resto, estão ali a Princesa-Mãe Léonie e os personagens. Eles também têm muito o que explicar. É dela a palavra agora.

"Meu nome é Léonie de Strousberg, Princesa-mãe de Liszt, Annelise; minha família é ligada à linha de sucessão do meu planeta. Sou uma partidária da volta de Lucas Falconeri ao trono do Império e todos os meus esforços, e o dos meus associados, são voltados a este sentido". Os sete condes levantam suas sobrancelhas. Isto está ficando interessante. Seff Kuzmir está surpreso. Léonie continua: "Todos estão cientes dos empecilhos para a volta dos Falconeri ao trono. O Judiciário, como vocês sabem, foi comprado pelos interesses de Tarso, impedindo seu retorno e qualquer iniciativa a favor da autoridade imperial. E o responsável pelo horror que vocês viram na verdade se chama Calabar Armin**,** *falso bastardo de ninguém menos do que Henry Philbert Artusen, Príncipe-Regente de Tarso".*

O silêncio tomba sobre todos como uma bomba. Eles estão em uma situação acima de suas próprias posições como nobres, mas que não podem ignorar. Léonie os colocou contra a parede: o atentado os obriga a se posicionar contra Armin. Um nobre diz: "Haviam pilotos... Foram pessoas prejudicadas...", mas Léonie o interromperá:

"Esse foi o blefe que Armin plantou para evitar a intrusão de vocês. Talvez vocês prefiram ignorar o que aconteceu em nome de interesses políticos, mas lembrem que isso também envolve a reputação de seus clãs. Shagetz é terreno neutro; se algum de vocês não o respeitar, a honra e capacidade dos demais clãs em proteger seus domínios também será comprometida!"

Ela deu sua grande cartada: fazer com que cada conde fosse aprisionado pela necessidade de se fazer respeitar pelos demais. Só falta o arremate:

"Armin está construindo um exército de robodrones. Sim, foram robodrones os responsáveis pelo horror em Shagetz! Acreditamos que ele aja em nome de Tarso, sendo sua milícia uma cortina de fumaça para isentar seu planeta dessas ações. O príncipe-regente Artusen teve-o como um filho, ora; ele não deixaria de lhe encontrar uma função, e Uziel está em caos. No desmonte do respeito à autoridade, sempre surgem os que defendem intervenção externa ou derrubada das instituições. E se a presença de Armin, sua milícia e o suporte tarsiano de mídia forem só o começo? E se esse for um passo para que alguém se valha do caos para efetuar um golpe de estado, em nome dos interesses de Tarso?"

É o bastante para alarmar os presentes. A última parte foi um blefe, sim, mas bem embasado e perfeito para forçar os clãs de Uziel a tomar partido. Quando um deles diz *"Temos de agir contra Armin e dar o exemplo antes que um oportunista use a situação para dar um golpe",* outro deles rebate: *"Senhores, Armin é esse oportunista, e já está em movimento!"*.

Não é preciso mais nada. A opinião dos nobres já foi formada. Léonie só precisará da anuência dos patriarcas locais de Uziel, mas o grande passo foi dado.

O Troco

Após a reunião, os personagens discutirão à portas fechadas. O Conde Fuas esclarecerá aos personagens qual a situação corrente.

• A rota devastada por Yetta está sendo ocupada pela milícia de Armin. Aparentemente, Armin quer gerar uma coalizão política em torno de suas forças. Há o temor de que isso leve a uma fusão de clãs. Já aconteceu antes, como no caso dos Alcala de Alabarda e dos próprios Gurran.

• Como a milícia está oferecendo seus serviços a esses clãs, eles têm sido mais visíveis; a inteligência comandada por Fuas começou a rastreá-los e traçar suas relações. O objetivo disso é levantar todo o efetivo do fidalgo e mapear suas bases no planeta.

• Léonie irá se reunir com os patriarcas dos clãs que comandam Uziel. O plano dela é convencê-los a utilizar sua influência política para desfazer o nó judiciário que atravanca a chegada de Lucas Falconeri ao trono... O que não será de graça. Mas a prioridade é a retaliação à milícia.

"Agora relaxem, rapazes", diz o Barão de Teichel. "Aproveitem esses dias e descansem. Vocês vão ter trabalho no fim de semana que vem, certo?". Esdras Calatrava confirma: "Sim, semana que vem teremos uma festa de gala. E vocês estão convidados a contribuir com os fogos de artifício".

A Valsa em Branco

No fim de semana, haverá uma festa na Capital Regencial de Uziel, Ozma, com a presença de nobres importantes. Ela já aconteceria, mas devido aos eventos em Shagetz, sua função será outra. O grupo será dividido: alguns jogadores estarão nela; os outros estarão nos hangares, com seus robôs, aguardando ordens. O palácio é luxuoso ao exagero, *completamente decorado por rosas brancas.* Há razão para isso.

Crie cenas para os personagens presentes. Quem tiver algum tipo de trama romântica deve estar acompanhado. Um exemplo: se um protagonista está longe de sua Namoradinha**,** Léonie a traria — ela sabe que nossos protagonistas, que trabalham tanto a seu favor, merecem esses pequenos agrados nessas horas. Mas é mais interessante participar das rodas de conversa. Se as pessoas fofocam em rodinhas ou falam de política, há informações que podem surgir. A seguir estão algumas delas. Coloque essas informações no meio de cenas de interpretação com os personagens presentes na festa.

Exagerado? Nem de Longe!

Aparentemente, os personagens voltaram um planeta *inteiro* (ou pelo menos os os que mandam nele) contra um inimigo. Alguém pode pensar: não é exagero, por causa de uma cidadezinha, os cabeças de um planeta se unirem para comprar briga com os senhores de outro mundo?

Se Armin fosse legítimo, seria uma questão complicada; mas sendo ele um bastardo tudo muda de figura — ainda mais um que se revelou um falso bastardo e expôs, à boca pequena, um Príncipe-Regente ao ridículo de ser traído pela própria amante.

Armin realmente não pode ser simplesmente morto como qualquer um; se Armin realmente servir aos interesses de Tarso, tem que ser feito de exemplo — e assim se mandaria um recado para que os clãs do planeta cinzento não disputem terreno em Uziel.

Por outro lado, não matá-lo é fragilizar a validade de pactos internos que garantem uma estabilidade planetária; refúgios como Shagetz são a expressão prática disso.

Além do mais, há toda uma máscara de ordem desmoronando. O levante, mesmo sendo contido, espalhou talvez centenas de milhares de foragidos e traidores pelo planeta; nobres trocaram de lado e alguns deles pagaram o preço (ou resistem com o suporte de traidores transformados em capangas); há nobres que não mudaram de orientação política e ainda assim esfaquearam nobres mais valentes e leais a ordem, enquanto ninguém prestava atenção, para subir na hierarquia; agora estes fingem mostrar coragem. No meio disso tudo, o local que representa a ideia de "acordo de cavalheiros" em Uziel é emboscado. Que moral tem o planeta, para si e para o Império, destas condições? O que impede um nobre ambicioso ou honestamente indignado de outro planeta (ou uma coalizão destes), de intervir "pelo bem de Uziel, a justiça e ordem no Sabre"?

Por tudo isso, os lordes de Uziel não podem deixar o que aconteceu em Shagetz passar sem nenhum tipo de reação: a moral dos Hadar, dos Gurran, de seus aliados e até de seus rivais nativos está por um fio.

• O **Regente Imperial Pérez-Reverte** avalia decretar estado de emergência em Uziel; o Príncipe-Regente Urion Hadar II se opõe seriamente à ideia. Ele teme que isso seja uma deixa para a ingerência imperial nos rumos do planeta — e na verdade, as instituições em Uziel são tão corrompidas que essa pode ser a desculpa de ouro para uma faxina política...

• Há planos que envolvem a desapropriação de áreas urbanas e terrenos nos domínios devastados. Empreiteiras já negociam com os senhores da mídia para que eles vendam o peixe dessas obras para o público.

• Ninguém falou, na grande mídia, da expulsão dos proscritos pela Brigada Ligeira Estelar durante o ataque de Yetta; Essa omissão é para que eles possam cobrar "sua ausência e ineficiência" durante o levante.

É quando é anunciada a chegada do próprio Calabar Armin, acompanhado de um de seus capitães (recomendamos que seja a Orgulhosa, se for o caso, mas em trajes de gala hussardos), mais dois guarda-costas (mais discretos e formais). Chegou a hora!

Quando eu Passo Perto das Flores...

Léonie pede licença de quem estiver falando e sinaliza com a cabeça para que vocês olhem: do nada, os condes Hadar, Gurran, Ayal, Ekser, Paar, Spira e Pett com quem ela se reuniu se dirigem a Armin, fazendo fila para cumprimentá-lo e chamando a atenção de todos com a cena. "Permita que eu me apresente. Sou o Conde Arke Hadar de Feibush. Aguardávamos ansiosamente por sua presença. Espero que aproveite essa festa".

A cena se repete palavra a palavra: "Sou o Conde Hersh Gurran de Zindel". "Sou o Conde Eizik Ayal de Balaban". "Sou o Conde Zik Ekser de Goliger". Todos concluindo com a mesma frase: "Aguardávamos ansiosamente por sua presença. Espero que aproveite essa festa".

Todos os condes voltam-lhe as costas em seguida. Léonie se aproxima, sob os olhares vigilantes de Fuas e Esdras. Ela se dirige a Armin com voz suave, para que apenas os mais próximos a ela (vocês e Armin) a ouçam. "Eu também aguardava ansionsamente por sua presença. Sabe o que isso significa, da forma que foi dita por essas pessoas, neste mundo?".

Com a maior calma do mundo, Armin diz: "Sim. Que já estou morto. Você acabou de vencer. Porém... ninguém é tão livre quanto quem nada mais tem a perder. E você acabou de me libertar. Pense nisso".

Embora na floriografia Anneliseana a rosa branca signifique virtude, seus buquês remetem às flores colocadas em túmulos; elas são para os mortos. As rosas são para Calabar Armin e é a hora da dança da morte começar!

A Canção da Destruição

Para os personagens jogadores à espera no hangar, um sinal em seus comunicadores tocará. Sua missão é comandar os hussardos de domínio e lanceiros para atacar as bases de Armin sem piedade! Os senhores de domínios próximos aos alvos, a "pedido" de seus patriarcas, cederam seu efetivo a nossos herois, comandando tropas de viscondado: dezenas de hussardos e lanceiros.

Esta cena será composta de diversas batalhas em larga escala, uma para cada personagem que estava nos hangares. Cada um desses personagens irá comandar uma unidade de lanceiros e uma unidade de hussardos. As estatísticas das unidades estão abaixo. O personagem pode liderar uma unidade à sua escolha.

Unidade de Lanceiros (7K): F2 (perfuração), H1, R3, A2, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada); Apenas a Frio, Bateria, Munição Limitada.

Unidade de Hussardos da Nobreza (14K): F2 (fogo), H2, R2, A3, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Mecha, Aceleração, Ataque Especial (F), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo; Bateria.

Cada personagem tem como objetivo destruir uma base de Armin. Cada base conta como um inimigo (veja a caixa "Bases e Fortalezas" ao lado). À seu critério, personagens que consigam destruir sua base poderão avançar até um de seus aliados. Lanceiros são muito lentos para percorrer as distâncias a tempo de ajudar no combate, mas hussardos poderão chegar em 1d turnos.

Quartéis da Milícia

A seguir estão as estatísticas das bases de Armin. Os novos milicianos de Armin são mais bem treinados — ele investiu neles após perder a *Supernova*, por isso eles sabem agir em conjunto. As bases são quartéis pré-montados, similares entre si. Cada uma conta com muralhas de concreto e é guarnecida por baterias de armas de energia. A seu critério, cada base pode ter um capitão, que pode vir a duelar com o herói. Nesse caso, alterne turnos das unidades com os dos heróis. Mas não conclua ainda seus duelos. Pause-os em pontos dramáticos para que valorizemos um pouco os eventos que virão a seguir. E lembrem que a batalha ainda não acabará neste episódio — é um bom momento para acostumar seus jogadores para batalhas mais longas do que um único episódio.

Bases de Calabar Armin: F3, H0*, R4, A3, PdF2; 40 PVs, 20 PHs; Implemento (Explosão), Pontos de Vida Extras x2, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Tiro Múltiplo. A base possui os poderes de kit Armadura Completa (as muralhas da base são blindadas; ao sofrer um acerto crítico, pode ser feito um teste de Armadura; se o teste for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado e a base sofre apenas dano normal) e Protetor Eleito (pode escolher um alvo para tornar-se seu protegido durante uma batalha, recebendo um bônus de +1 em FA e FD até o final do combate — equivale a dar cobertura a uma pessoa ou veículo).

*Se você criar um capitão para a base, a H da base será igual a de seu capitão. Caso contrário, considere um capitão genérico com H3.

Bases e Fortalezas

Em *3D&T*, uma base pode ser considerado uma espécie de Aliado, da mesma forma que veículos em geral. Personagens que queiram possuir uma devem adquirir a vantagem, construindo-a com os pontos concedidos e tendo como exigência Patrono ou Riqueza, uma vez que a sua construção demanda recursos financeiros. Seus atributos principais devem ser Resistência e Armadura. Resistência representa o tamanho da construção, além da sua capacidade de estocar alimentos e recursos para sobreviver a cercos inimigos. Já Armadura representa a dureza dos materiais usados e sistemas de segurança. Força e Poder de Fogo representam, por outro lado, suas defesas – leia-se guardas e soldados a serviço do proprietário para resistir a invasões. Força representa os ataques de curta distância feitos por seus homens, pilotando robôs contra os que tentam invadi-la. Já o Poder de Fogo representa ataques à distância, como baterias de projéteis e grandes canhões de energia. Sua Habilidade é 0, como de costume, e passa a ser ocupada por quem o comandar durante a defesa. Nesse sentido, não é diferente de um robô gigante ou base espacial; apenas não se move.

Uma base possui vantagens e desvantagens que exigem flexibilidade do mestre e dos jogadores para serem descritas. um Ataque Especial, por exemplo, poderia ser um canhão de plasma adaptado; Tiro Múltiplo poderia ser uma bateria blindada de tiro nas muralhas; Energia Extra, um contingente de combatentes de suporte, realizando consertos rápidos e reparando muralhas. Os PHs representam os recursos da base.

Em *Brigada Ligeira Estelar*, bases militares estão na escala Kiodai – porque precisam abrigar diversos robôs gigantes na escala Sugoi.

A Máscara da Vingança

Depois de alguns turnos do combate, volte para os personagens que estão na festa. Quando todos se dão conta, Dom Calabar Armin não está na festa. Ele bebeu, foi dançar e, no meio das pessoas... Desapareceu. É claro que ele não foi morto lá dentro; sua morte foi anunciada para que qualquer aliado seu, ao saber disso, o isolasse, e quando encontrassem seu cadáver em algum momento no futuro, todos soubessem quem foi. Escapar de olhos vigilantes poderia anular o impacto da cena. Isso quer dizer que nossos heroís vão ter que pedir licença de suas acompanhantes por um momento...

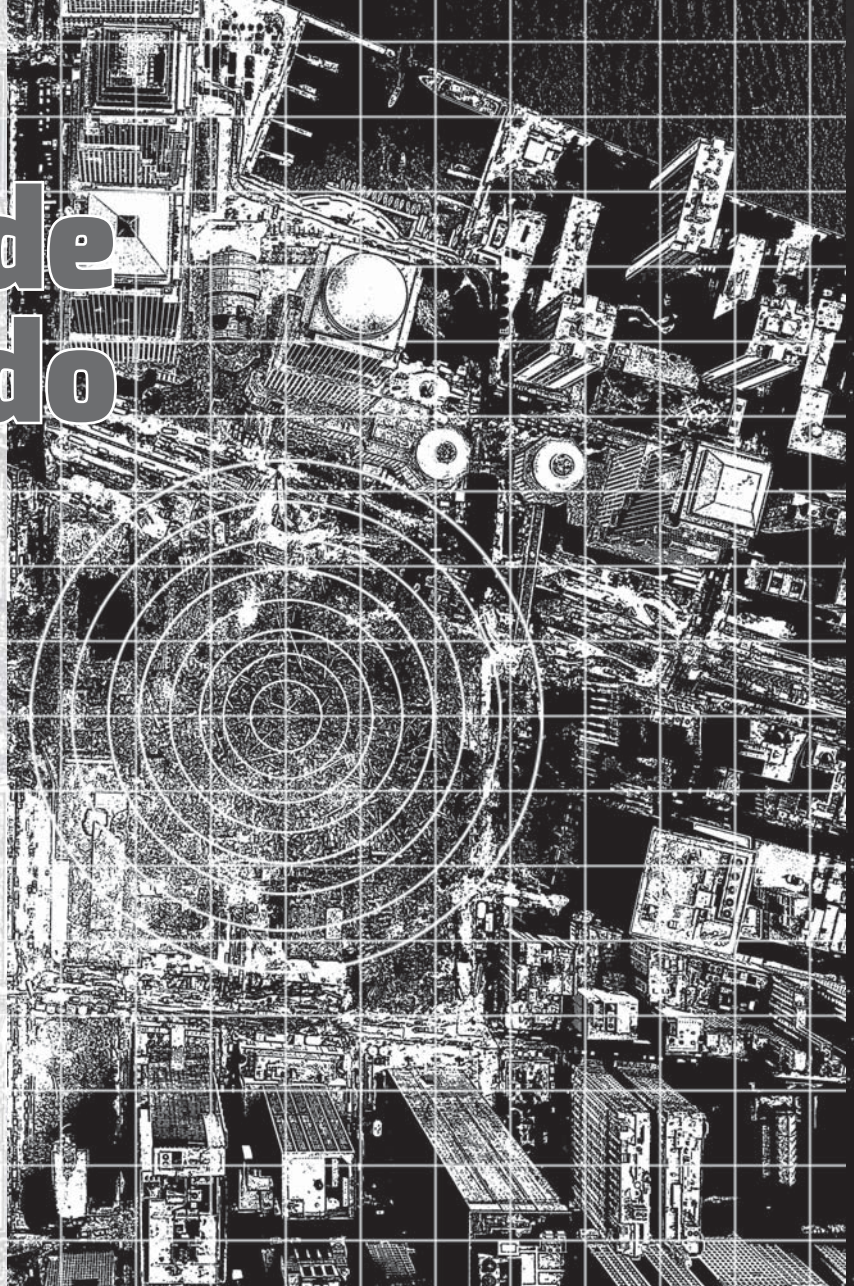
A única pessoa visível na comitiva que acompanhou Armin foi seu capitão (provavelmente a Orgulhosa). Ela está entrando nos jardins do palácio. Se os protagonistas não tiverem essa iniciativa, faça o Príncipe Esdras ou o Conde Fuas pedir discretamente para que o sigam. Descreva sua descida aos jardins. E após alguns minutos, eles encontrarão a Orgulhosa. E ele tem uma companhia inesperada.

Pela primeira vez vocês o vêem, fora de uma máquina. Usando a máscara. Brandindo sua espada. "Vocês achavam mesmo que nós deixaríamos de ter um plano de contingência?" Ele solta uma risada arrogante e agressiva, feita para ser ouvida por todos os que o vêem. Não é possível, mas...

É Dom Refrega. *Ele está vivo.*

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

Episódio 20:
O que Não Pode Ser Recuperado



Este episódio é a última parte do interlúdio que precede o terceiro e último ato de *Belonave Supernova*. Este pequeno arco de três capítulos tem a função de definir o papel de Calabar Armin como vilão da saga e trabalhar nos personagens o entendimento o que é (e o que não é) ser um herói; isso fará diferença crucial no final da história. E será importante para o entendimento de certos fatos no terceiro arco...

No Último Episódio...

Após o atentado na cidade de Shagetz, nossos protagonistas conseguem virar isso a seu favor, convencendo os principais clãs do planeta a apoiá-los contra a milícia de Calabar Armin, o provável responsável pelo ataque. Como eles se espalharam pelo planeta Uziel, nossos heróis destruirão suas bases enquanto ele recebe um golpe simbólico em um grande evento social. Mas nossos herois não esperavam o retorno de... Dom Refrega!

Em Guarda!

Refrega não ficou parado: durante o período que se passou ele obteve *cinco pontos de personagem,* com boas razões para se aprimorar depois da batalha pela *Supernova.*

Dom Calabar Armin/Dom Refrega (38N): F4 (corte), H5, R4, A4, PdF2 (fogo); 30 PVs, 35 PHs; Kit: Condottiere (customização, pontos heroicos extras, presença paralisante) e Duelista (ataque acrobático, duelo, estilo acima de tudo); Ataque Múltiplo, Dupla Identidade, Energia Extra Total, Nobreza (aliado gigante), Pontos de Vida Extras e Técnicas de Luta (blefe, bloqueio, bloqueio agressivo, contra-bloqueio, desarmar, estocada); Esportes e Manipulação.

A inclusão de um capitão foi para que, se dois protagonistas estivessem na festa, ambos tivessem contra quem lutar. Por outro lado, é provável que Armin seja páreo para dois heróis, então leve isso em consideração. Se quiser usar esse acompanhante de Refrega, desenvolva sua ficha como preferir.

Os personagens continuarão sua sequência de luta (quantas vezes eles tiveram oportunidade de desembainhar suas espadas *fora* de um robô gigante até agora?), enquanto a batalha pelos quartéis será retomada para regularizar o *timing* de jogo (no episódio anterior, a divisão do grupo pode ter gerado sequências de espera). Refrega não é um oponente para ser vencido ainda: faça o duelo durar o bastante para emparelhar com a parte do grupo na missão de destruir os quartéis da milícia, mas esse combate não pode ter um vencedor neste momento. Em determinado momento, após o duelo pegar fogo, Armin vai dizer:

"Você é um bom adversário e merece uma morte honrosa; mas somos todos soldados e temos nossas obrigações. Agora que Dom Armin foi devidamente removido daqui e informado, terei assuntos mais urgentes a tratar. Então encare isso como um empate!".

É o momento para que Refrega desarme ou derrube o personagem. Considerando o nível de poder do vilão, é muito provável que ele consiga, mas se for necessário, trapaceie. Assim que o herói estiver desarmado ou no chão, uma nave se materializará — na verdade ela apenas usava um escudo de camuflagem. Quando sair desse escudo, fará os alarmes berrarem. Refrega e quem mais estiver com ele irão embarcar e deixar os protagonistas de lado. A nave voltará à camuflagem, ficando invisível, e fugirá deixando os personagens que ficaram na festa a lidar com a fuga de seu alvo. Caso os heróis queiram ver as câmeras de segurança para descobrir o que exatamente aconteceu ou tentar segui-lo, verão apenas um borrão (Armin usou um pulso que afetava as gravações).

Quanto aos demais jogadores, a essa altura eles já tomaram ou destruíram os quartéis da Milícia. Deixe-os concluir sua missão. Poucos milicianos sobraram: como as ordens vieram de cima, as tropas foram entregues a nossos personagens já com a ordem de passar por cima do inimigo sem dó nem piedade; só ao término do ataque os personagens se darão conta do verdadeiro massacre que aconteceu sob suas ordens.

Por conta do acordo entre Léonie e os patriarcas dos clãs de Uziel, o que fosse obtido em termos de armas, veículos e robôs ficará com os heróis. Isso inclui tudo o que puder ser consertado ou cada implemento que puder ser incorporado; as propriedades reparadoras da *Supernova* são extraordinárias nesse sentido, mas isso não é algo que se deva contar aos senhores deste mundo. Em termos de jogo, fique à vontade para dar alguns bônus extras para os robôs dos personagens; não é todo dia que se destrói *diversas* bases inimigas!

O Dia Seguinte

Os protagonistas voltam a Teichel de madrugada e merecem repouso; eles podem dormir pela manhã toda, mas os três nobres acordaram cedo e já tem negociações em andamento. E já trazem novidades...

O Príncipe Esdras e o Conde Fuas

Esses dois personagens passaram completamente por figurantes ao longo da história, deixando o papel de proeminência para Léonie, certo?

Não nos bastidores. Léonie Strousberg sempre encampou o papel de "face social" da tríade; por isso, o contato dos personagens com esses dois sempre foi menor. Tanto Esdras Mangalarga Calatrava quanto Fuas D'Albornoz e Ribas sempre foram importantes, mas apresentavam rusgas ideológicas entre si que ela, com sua presença, mediava e equilibrava, enquanto mascarava para quem estivesse de fora qualquer conflito que houvesse entre ambos.

Enquanto Fuas é um pragmático, disposto a alianças difíceis e estratégias de moralidade questionável, Esdras é um aventureiro — e de modo geral os aventureiros podem tender à radicalidade (por pensar antes com o coração). Talvez por isso Léonie sempre quisesse manter a ambos perto dela: sem isso, tipos como Esdras iriam querer resolver tudo na base da espada, enquanto gente como Fuas mergulharia tanto em seus meios que tornariam os fins supérfluos no processo.

Léonie, por isso, é o coração de suas crenças. A ela, ambos respeitam. E sem Léonie, os dois entrariam em rota de colisão cedo ou tarde....

Os personagens são acordados já nas proximidades da hora do almoço. Após todo mundo se arrumar, encontrarão uma bela mesa servida. O Barão Prudo e seus parentes não estão presentes; eles preferiram passar a noite no palácio onde ocorreu a festa em Ozma. É quando os os três nobres chegam. *Léonie sorri: "Bom dia, Cavaleiros". Não é uma saudação comum...*

Chegou a hora de expôr os personagens oficialmente. A vitória em frente às câmeras, as notícias vindas do lugar salvo de saqueadores ou caudilhos e, agora, a destruição do que a mídia chamará de *"uma perigosa milícia que procurava se infiltrar em Uziel"* gerará frutos: a Constelação sempre parece esperar o surgimento de herois, e desta vez eles acabaram de ser... Fabricados! Resta saber o que os personagens acharão disso.

Léonie traz notícias: "Me demorei mais em Ozma e consegui uma audiência privada com o Príncipe-Regente Urion II. Isso foi providencial: os boatos que dizem que o Regente Imperial Pérez-Reverte pretende decretar Estado de Emergência em Uziel aparentemente são verdadeiros, e o ataque de Yetta pode ser o que faltava para ele decretar intervenção no planeta. Só não o fez ainda porque os proscritos já chegaram a Uziel e a última coisa que Pérez-Reverte precisa são oposições internas em tempos de guerra. No momento, as instituições precisam ser reforçadas, e o fato de vocês serem de outros planetas além de Uziel é positivo. Reforça o fato de que antes de mais nada, Uziel é parte do Império, e cada um deve fazer sua parte por todos. É por isso que..." Ela solta uma pausa dramática:

Novo Kit: Cavaleiro Regencial/ Cavaleiro Imperial

É possível para um oficial militar — ou para um aventureiro — obter por seus feitos um título de cavaleiro regencial ou de cavaleiro imperial (nunca use apenas a palavra "cavaleiro"; é uma gafe). Só o Imperador (representado pelo Regente Imperial) ou um Príncipe-Regente podem outorgar esses títulos. Serão fidalgos, tratados pelo prefixo "Dom", mas podem aspirar a um título de nobreza. Senhores de grandes territórios (condados, províncias e grão-domínios) têm o direito de convidar um cavaleiro regencial de seu mundo a servi-lo: caso este aceite a honra, escolherá outros cavaleiros regenciais sob seu comando para compôr a Guarda Pessoal do território maior comandado por este nobre, respondendo a ordens diretas dele (neste caso, o cavaleiro deverá comprar a vantagem Capitania — ver *Brigada Ligeira Estelar*, página 48). Isso vale para o cavaleiro imperial, mas ele pode servir em qualquer mundo da Constelação.

Exigências: H2, Boa Fama, Patrono (seu nobre).

Função: atacante, dominante.

Autoridade: você pode pagar 2 PHs para impôr sua autoridade contra qualquer situação legal passível de oposição. Alvos deste poder têm direito a um teste de R para resistir às suas ordens. Pelo dobro de PHs, o Capitão pode estender essa capacidade para atos não tão legais assim...

Golpe de Misericórdia: ao causar dano contra um alvo Indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PV caem para zero, caso contrário, seu dano é normal.

Maestria em Armas (robô hussardo): você é treinado no uso de seu robô de combate. Ao lutar dessa forma, você recebe FA+2.

"vocês serão levados ao Palácio Regencial de Ozma e lá, serão publicamente declarados Cavaleiros Regenciais de Uziel...". Se houverem personagens de nobreza no grupo, ela arrematará: *"...menos você(s). Pelos serviços cumpridos ao planeta ao lado dos demais, você(s) ganhará(ão) um Título de Grandeza"*. Para um nobre, um título de grandeza é como ganhar na loteria!

Aproveite os dias anteriores a tal evento para desenvolver algum tipo de caracterização. Trazer as acompanhantes é uma forma de solidificar laços e desenvolvê-los. Estreite laços entre eles. Crie algumas cenas emocionais. Faça com que se fechem pontas mais problemáticas entre personagens; a partir do próximo ato, talvez não haja mais tempo para isso. Após alguns dias, todos retornarão à Ozma.

A Vingança de Armin

Obviamente Armin não pretende apenas fugir. Ele sabe que está marcado pelos senhores de Uziel e, na festa, deixou claro que não teria mais limites. Por isso o clima na cerimônia será tenso: todos esperam que a Milícia surja do nada. A Guarda Regencial local está presente, e a polícia mecanizada está com seus robôs circulando pelas redondezas.

Mas a cerimônia corre bem. A população está presente em massa nas ruas. As câmeras vão estar lá; cada personagem será chamado um a um para receber do Príncipe-Regente o título de Cavaleiro Regencial de Uziel. Personagens militares vestirão fardas cerimoniais de suas guardas. Nobres que participaram da ação serão deixados por último, como a cereja do bolo, e receberão títulos de grandeza. Agora eles são figuras públicas. E entre os convidados, estão nossos três importantes nobres, que estão muito contentes.

Agora é hora de ir para os braços da multidão. Ao descer as escadarias do palácio, vocês são recebidos sob palmas e gritos. Vocês são amados. Uma menininha surge da multidão e traz um buquê de flores para vocês, iluminando tudo com um largo sorriso. Vocês não vão mais esquecer esse sorriso por toda a sua vida.

Mas, para surpresa geral... O braço da menina brilha por baixo da pele por alguns instantes. Poucos tem tempo para perceber isso: a menininha simplesmente explode!

Quase todos aqueles próximos demais dela são vitimados pelo atentado. A explosão tem FA=5D, e todos são pegos desprevenidos (podem se defender apenas com Armadura). Dezenas de pessoas comuns são mortas pela explosão e um número ainda maior é gravemente ferido. Pelo menos uma das perdas tem consequências de longo prazo: a Consorte Regencial Alodeye, esposa de Urion Hadar, morre de imediato por um escombro que voa diretamente contra sua cabeça. A Princesa-Herdeira e o próprio Príncipe-Regente ficam feridos, mas não é nada grave. Quanto aos nobres... Enquanto Fuas e Esdras ficam apenas escoriados, Léonie é gravemente atingida! Está sangrando muito e respira com dificuldade, para o desespero de Fuas, que tenta procura socorrê-la.

Caça à Milícia

Léonie é hospitalizada e os personagens podem investigar o atentado. Fuas vela por ela; seu segundo em comando da inteligência os apoiará com tecnologia e informação em seu lugar. Eis algumas informações que podem ser descobertas ao longo da sessão:

• A menininha era uma vítima da devastação de Yetta: perdeu um braço e teve suas costelas quebradas no ataque. Um médico da Milícia ofereceu-se para lhe instalar próteses não-visíveis para que ela pudesse viver normalmente em sociedade. Os pais não sabiam de nada, obviamente; estão traumatizados. Se quiser adicionar mais uma camada de complexidade, pode fazer o pai dela querer ir atrás da Milícia e causar mais problemas.

• Talvez os personagens no processo de investigação sejam emboscados por milicianos que queiram pegá-los de jeito. É uma desculpa caso você queira inserir combates (a pé ou nos de robôs gigantes), já que investigações costumam ser mais "paradas".

• Se for encontrado pelos personagens, o médico já terá se suicidado. Deixará uma mensagem em vídeo: ele inseriu próteses cheias de explosivos na menininha sob ordens da Milícia, e não teve coragem de dizer não. No fim, não aguentou conviver com a culpa.

Agora todos sabem: Armin não tem mais limites. Todos são um alvo e os personagens com certeza deixaram pessoas com quem se importam em seus mundos de origem, devidamente expostos pela imprensa. E Armin matou uma *consorte regencial* para atingi-los...

A Morte do Sonho

Após a investigação, os personagens são chamados para o hospital ver Léonie.

Léonie está enfaixada e ligada a aparelhos, com Esdras e Fuas ao lado de seu leito. Para Fuas, parece que o mundo acabou. Léonie está consciente, mas sente muita dor e por isso está anestesiada. Ela segura as lágrimas, tentando manter a dignidade a qualquer custo. Com dificuldade, volta a cabeça para vocês e diz.

"Não me iludo... Os médicos foram diretos... Mas fiz o necessário. Não lamento por mim, mas... Não deixem que eu leve o sonho comigo. Eu... Tenho certeza que vocês carregam grandes culpas por tudo... Mas lembrem-se que heroísmo não envolve só aplausos e grandes feitos... Envolve sacrifícios até ao que acreditamos... E nossas consciências são nossos piores juízes. Então... Se esse for meu último pedido... Peço para que não importa o que acontecer... Sejam herois nas suas vidas*, para que não se arrependam, na hora de suas mortes, de como as viveram...".*

A morte da Princesa Léonie não é uma cena gratuita dentro da história, para meramente causar empatia e gerar vingança imediata. Este evento, mais do que um fecho de interlúdio, desencadeará os eventos do último ato da saga (não deixe, digamos, um médico no grupo conseguir salvá-la; trapaceie nos dados se for preciso). A cena a seguir deve ter o devido senso de melodrama, com lágrimas rolando pelo rosto dos personagens e se possível, com uma trilha sonora de arrancar o choro dos mais empedernidos. Agora, prossiga.

Essas últimas palavras se tornam o seu esforço derradeiro. Ela desfalece em frente a seus olhos. Um de vocês pode tentar uma reação, mas não há mais retorno. Acabou. Fuas grita "Léonie!"*, e abraça seu cadáver em desespero. Vocês nunca o viram assim. Parece esperar de vocês uma palavra de esperança. Mas há algo realmente a dizer?*

A Princesa-Mãe Léonie Strousberg de Liszt está morta. Daqui em diante, nada mais será o mesmo.

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

A Dama

A Dama é uma alternativa mais madura à Namoradinha: enquanto a Namoradinha é ou doce e perceptiva (sendo um apoio moral nas dificuldades), ou passional e agitada (buzinando em seu ouvido), a Dama procura ter compostura, sabendo a hora de ser incomodamente assertiva (ela *nunca* levanta a voz; palavras são a sua arma). Algumas mostram dignidade irredutível; outras podem ser mais sutis e ambíguas, desmontando interlocutores com a mesma habilidade que lhes abre portas sociais. Atuação reflete sua postura pública. Interrogatório é tão válido quanto Lábia, mesmo que ela saiba fazê-lo sem soar agressiva. Alguma erudição (sobre arte, por exemplo) pode valorizar sua imagem social. Em *Belonave Supernova*, tanto a Noiva Gurran quanto a Princesa-mãe Léonie são exemplos válidos de damas em diferentes momentos da vida; a percepção delas como personagem é diferente de acordo com a idade, mas uma não passa da evolução natural da outra em termos de atitude.

Para o Mestre: Regras Complementares

No próximo episódio se iniciará o último ato desta série — e as coisas correrão em grande velocidade. Por isso mesmo, estamos compilando uma série de regras opcionais e comentários extras que serão necessárias daqui para a frente. Recomendamos a releitura deste capítulo assim que o mestre terminar de examinar o ato final desta saga. Tudo que está sendo apresentado aqui será usado em algum momento.

Sobre Exércitos e Hordas

Até agora os personagens enfrentaram exércitos em grande escala. Mas nos próximos episódios estarão enfrentando uma horda. Qúal a diferença?

Exércitos têm líderes e especializações. São instrumentos de estratégia. Obedecem a comandos. Não são apenas soldados armados surgindo por todos os lados. Uma batalha entre dois exércitos pode ser definida como estratégia contra estratégia, onde os dois lados sabem o que fazem. A figura do general é muito importante.

Hordas, por sua vez, são simplesmente um amontoado de gente armada que surge sem parar de todos os cantos, por onde os heróis abrem caminho. Pense em nossos heróis com sabres na mão, e de repente uma turba de assassinos com facões em riste quer seu pescoço. Eles são uma horda e cabe aos nossos heróis debulhá-la antes de enfrentar o oponente de verdade. O oponente da horda não é o exército; é o indivíduo. Ela é um veículo para que os protagonistas possam demonstrar sua força.

Nesse sentido, a horda existe para ser vencida pelos heróis; o exército existe para ser vencido por algo mais do que os próprios heróis.

Lutando Contra Hordas

Hordas são uma turba que não parece terminar nunca, contra a qual os personagens abrem caminho à força! Elas são construídas como um personagem comum, tendo atributos, vantagens e desvantagens, mas seguindo algumas regras especiais.

Pontuação: uma horda típica deve ser feita com pontuação um nível abaixo ao dos personagens. Se quiser uma horda que represente um desafio sério, a construa com a mesma pontuação que os heróis, ou até um nível acima.

Pontos de Vida: devido à quantidade de membros, uma horda possui seus pontos de vida multiplicados por 10. Isso quer dizer que uma horda com R1 terá 50 PVs; com R2, terá 100 PVs, e assim por diante. Pode parecer muito, mas lembre-se que ela terá essa quantidade para enfrentar o grupo inteiro, não um único oponente.

Pontos Heroicos: uma horda não possui pontos heroicos. Em outras palavras, ela não pode usar vantagens como Ataque Especial e Ataque Múltiplo. No entanto, se você quiser, ela ainda pode possuir vantagens que não utilizem PHs, como Arena e PV Extras.

Ataques: uma horda sempre pode realizar um ataque por rodada contra cada oponente que está enfrentando. Se for um grupo de quatro personagens, portanto, ela terá direito a quatro ataques nesta rodada — exatamente um contra cada um deles; ela não pode deixar de atacar um inimigo para usar o ataque correspondente em outro.

Movimentos: hordas não realizam movimentos. Na verdade, elas nem precisam – já estão em todo lugar de qualquer forma!

Fraqueza: hordas são especialmente suscetíveis a ataques de área, que atingem vários de seus membros de uma só vez. Assim, qualquer ataque que atinja uma área maior do que apenas um personagem tem o seu dano duplicado após a dedução da FD.

Enchendo a Cara

Um personagem se embriaga caso beba doses de álcool iguais ao dobro da sua Resistência + quantas vezes comprou a vantagem PV Extras. Em termos de regras, um porre exige um número de doses igual a (R + PVs Extras) x2. Esse multiplicador (x2) pode mudar para mais ou para menos, se a bebida for muito fraca ou forte, respectivamente.

Personagens bêbados recebem H–1 para tudo (testes, FA e FD), salvo esquivas. Eles recebem H+1 ao fazer esquivas, mas devem sempre fazer testes de Habilidade para não cair no chão (e gastar seu movimento ou ação para se reerguer). Personagens com a especialização Acrobacia recebem +1 nesse teste para não cair.

Sempre que um personagem bêbado gastar PHs, gasta 1 PH a mais — é duro se concentrar ébrio. Vantagens como Memória Expandida e Genialidade não funcionam bem. Códigos de Honra serão exagerados para personagens embriagados: aqueles com o Código dos Cavalheiros serão mais melosos que o normal; os com o Código da Honestidade amolarão os demais; os com o Código dos Heróis dirão bravatas pro ar por tolices e assim por diante. Personagens com Fúria recebem um redutor de –2 em seus testes de Resistência para evitar entrar em Fúria. Maldições Suaves acontecem de maneiras exageradas. Abuse na interpretação com força. Seja divertido.

Flashbacks Dramáticos

É comum nas animações japonesas que um personagem conte seu passado na pior das situações, mesmo em um campo de batalha — e de repente, o tempo parece parar apenas para que ele conte sua história. Se você quiser trazer esse tipo de situação em suas campanhas, assuma que qualquer personagem pode, antes de uma batalha ou em meio a uma situação dramática, gastar 1 PH e "parar o tempo" para esse fim. Ninguém o

atacará ou à seu interlocutor — é "um momento no tempo". Ao final dele, o ouvinte deve verbalizar uma resposta dramática ("compreendo sua dor, mas isso não justifica a morte de milhares de pessoas!") e fazer um teste de Habilidade. Caso falhe, o ouvinte empatizará com o personagem e sofrerá um redutor de –1 na Habilidade por tentar demovê-lo de suas ações ou apenas por se sentir menos motivado, antes de perceber que não há diálogo possível. Essa penalidade dura 1d turnos. Caso o ouvinte tenha sucesso, lamentará, mas não se deixará abalar!

A propósito, *quem apela para essa regra tem que interpretá-la*. Se o jogador pedir um flashback dramático mas descrever tudo brevemente, em terceira pessoa, o mestre deveria vetar seu uso ou penalizá-lo em PE...

Sobre Protótipos

Na batalha que virá nos últimos episódios, estaremos apresentando uma figura tradicional do gênero robôs gigantes: o **Protótipo.** Por isso mesmo, é particularmente interessante que tracemos algumas linhas gerais sobre o assunto para mestres que queiram desenvolvê-los para suas próximas campanhas.

Em Termos de Cenário

Tempos de guerra historicamente estimulam o desenvolvimento da tecnologia: a popularização de olhos e membros biônicos plenamente capazes de desempenhar 100% as funções de partes naturais do corpo, por exemplo, só aconteceu graças às guerras que impulsionaram a sua fabricação a nível industrial, barateando imensamente seu custo. E de resto, toda tecnologia popular começa com um protótipo caro.

De modo geral, protótipos costumam ser muito mais poderosos do que o normal; isso acontece não apenas porque eles são robôs-conceito para todo tipo de ideia inusitada de seus criadores, mas também porque eles existem para ser superiores; quando forem industrializados, darão uma vantagem extra para o lado que os produziu. E, como de costume, os oponentes responderão com um novo modelo mais poderoso. É um círculo que nunca acaba e que faz parte da própria natureza da engenharia de máquinas de combate.

Talvez por isso esse estágio seja tão importante: a destruição ou roubo de um protótipo pelo inimigo pode atrasar o desenvolvimento desse modelo em anos — e entregar essa vantagem de mão beijada ao inimigo. Note que quando se fala em "anos", isso não é um exagero: projetos desenvolvidos a toque de caixa revelam problemas estruturais que farão diferença, gerando pontos fracos fáceis de serem explorados em combate. Esse também costuma ser um problema comum em período de guerras: nos tempos da Guerra do Sabre, o modelo de robôs lanceiros Ronson M4 — que explodia ou se incendiava com facilidade — foi apelidado de "Fósforos Palmeira": o slogan da marca era "acende logo na primeira riscada"...

O ponto é que por mais que um protótipo tenha melhores capacidade de combate do que um robô comum, ele ainda está em fase de testes — e muita gente esquece do outro lado da questão: fazer a manutenção de um protótipo avariado é um pesadelo. Não que isso impeça os protótipos de entrarem em ação mais do que deveriam. A figura do jovem civil que entrou acidentalmente no cockpit de um deles e salvou a Constelação já é icônica no imaginário do Sabre, para gerações de jovens. Talvez por isso muita gente reforce a segurança dessas bases, tentando evitar que isso aconteça.

Em Termos de Gênero

O Protótipo é um arquétipo de personagem, se pensarmos no robô gigante como um personagem à sua própria forma. Ele é usado para conciliar as heranças super-heroicas do subgênero *super-robot* ainda presentes no *real robot* (ver Introdução, em *Belonave Supernova Vol. 1*), e que não podem ser removidas até por uma questão de caracterização do gênero.

Explicando melhor: os robôs gigantes surgiram como super-heróis — imagine que em vez do Super-Homem, sua ideia de herói "básica" fosse o Homem de Ferro, só que com uma armadura de mais de cem metros de altura passeando por cidades e enfrentando monstros ou outros robôs gigantes. Fica mais fácil entender o conceito com essa ideia. O Real Robot, em sua raiz, trouxe uma ideia diferente: os robôs seriam menores, sem tantos exageros, produzidos de forma industrializada e o piloto seria apenas mais um.

O Protótipo é, para fins de gênero, *um campeão entre os seus iguais.* É a desculpa para que ele seja um pouco mais heróico, tenha capacidades surpreendentes e inusitadas, valorize o protagonista... Enfim, que se destaque e seja especial em um universo onde poderia ser apenas mais um. E ninguém quer ser apenas mais um no mundo, certo?

Em Termos de Jogo

Não há uma versão definida de como se constrói um protótipo. O usual é que ele parta de um modelo padrão e se torne uma versão mais avançada dele (talvez construída com mais pontos); mas nada impede que ele seja um modelo construído do zero, passando por um processo de desenvolvimento bem mais trabalhoso e caro. Implementos poderosos são recomendados, assim como aquelas vantagens diferenciadas do *Manual 3D&T Alpha*, para criar robôs mais poderosos.

Episódio 21:
A Degeneração da Ordem

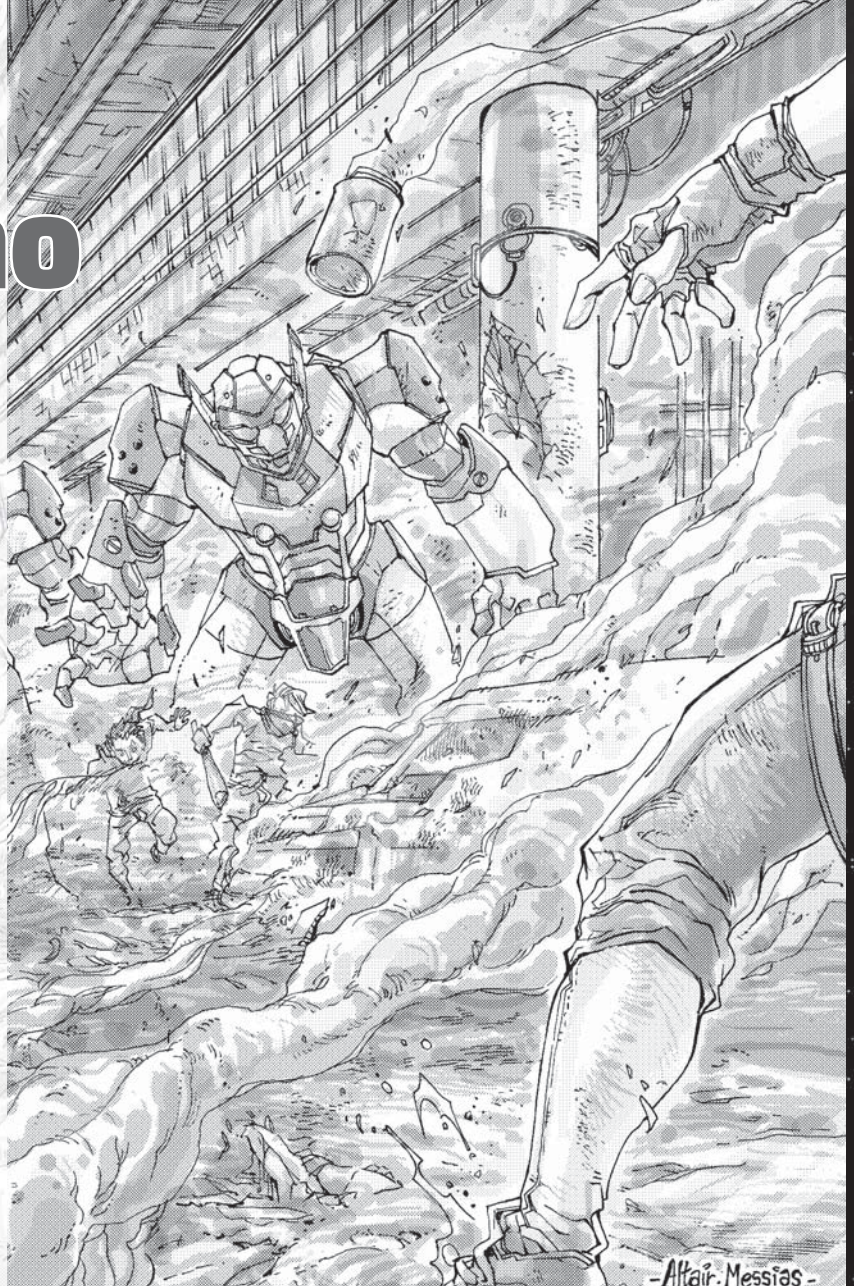
Sem Léonie, as tensões entre Fuas e Esdras começarão a crescer. Considerando que os heróis tenham evoluído em média um ponto de personagem a cada três episódios, eles terão ganhado sete pontos desde o início da história. Se tiverem começado com cinco pontos, agora serão lendas (*Manual 3D&T Alpha*, página 13). Nivele as ameaças de acordo deste ponto em diante; o fim da saga está surgindo no horizonte...

No Último Episódio

Após destruirem os quartéis da milícia e condenar Calabar Armin a uma contagem regressiva para a morte, nossos herois foram condecorados pelo Príncipe Regente por salvar Uziel do levante de Yetta Garra de Ferro. No entanto, a tragédia bateu à sua porta: um sórdido atentado tomou a vida não apenas da Princesa-Mãe Léonie, mas também da Consorte Regencial Alodeye Hadar. De agora em diante, todos têm um fardo muito pesado a carregar...

Perdas e Danos

Os protagonistas devem sentir que vivem seu momento mais negro — e não só eles: a morte de uma Consorte Regencial em um atentado não é algo que possa ser ignorado. O texto da intervenção imperial em Uziel já está redigido e só precisa ser ratificado pelo Regente Imperial Pérez-Reverte. O medo em Uziel é que essa intervenção traga uma devassa nas instituições do planeta. Nem há como retaliar: depois do fiasco das forças de defesa de Uziel contra Yetta (a Brigada Ligeira Estelar estava ocupada impedindo os proscritos de tomar proveito disso), quem o fizesse seria esmagado pelo Regente Imperial ou pelo povo; com o



Regente, ao menos, eles podem negociar. O planeta está ainda sob trauma, com a sensação de que a ameaça pode vir de dentro. E até o final deste capítulo, as coisas só vão piorar.

Léonie terá seus últimos ritos executados em Liszt, Annelise; ela é a mãe de um Grão-Príncipe e não faz sentido sepultá-la fora de seu planeta. Nem vocês nem Fuas podem acompanhá-la até lá neste momento; uma cerimônia de corpo presente é feita para que em seguida o caixão seja embarcado em uma nave. Esdras está estranhamente ausente.

Não é o único rito fúnebre do dia: vocês foram chamados para o enterro da Consorte Regencial de Uziel, Alodeye Hadar. É um funeral de estado. Os Príncipes-Regentes que não estarão presentes enviarão representantes; é temeroso estar lá considerando as condições da morte da Consorte. Fuas se mostra condigno, como de praxe — diferentemente da passionalidade que mostrou com a morte de Léonie. Mesmo com Esdras, parecia haver algo errado após o atentado; sua ausência é incômoda...

Seus últimos dias em Ozma são na mansão de Dom Orlock, um grande comerciante interplanetário. Não foi difícil para o Barão conseguir o favor; Orlock só a usa quando está nesse mundo a trabalho. Os robôs de todos ficarão no hangar da residência. É quando chega uma mensagem...

A Missão do Regente

Os protagonistas são chamados pelo próprio Urion Hadar II para um encontro na mansão de campo da Baronesa Perle Gelerter, a alguns quilômetros da cidade. Dizem que a Baronesa tem um caso com o Príncipe-Regente e a Consorte Regencial Alodeye sabia disso; as duas tinham boas relações inclusive. A verdade é que as visitas à amante são uma desculpa para ocultar reuniões políticas que devem permanecer *secretas*. Os herois chegarão na hora marcada e serão recebidos por um criado que os levará à Baronesa Gelerter. É uma mulher muito bonita e de atributos, digamos... Respeitáveis. Hadar está à espera de todos em uma sala de reuniões.

"Cavalheiros, sentem-se. Como Príncipe-Regente sou forçado a seguir protocolos em situações oficiais, mas como esta reunião está longe de ser oficial, podemos ser diretos: vocês enfrentaram o responsável por esse atentado antes, não?"

Após os protagonistas responderem, Hadar soltará a pergunta pelo qual realmente os chamou: *"O que vocês precisam pra trazer seu cadáver?".* Deixe os jogadores livres para responder.

Hadar prossegue, soturnamente: "Imagino que vocês passaram por maus bocados. Ninguém neste planeta os culparia por querer um pouco de paz. Eu entendo. Mas preciso de sua experiência. *Vocês conhecem o inimigo. Milhões foram mortos ou ficaram mutilados, enquanto outros ficaram órfãos ou perderam lares, e eu terei que me ajoelhar para as grandes empreiteiras e empresas de próteses e órgãos cibernéticos, porque é isso ou criar uma população gigantesca de aleijados ou sem-teto! Não posso largar tudo isso por vingança! Seria irresponsabilidade!"*.

"Vi meu mundo ser levado a beira da ruína, meus aliados se ferirem, minha esposa morrer, minha filha ficar em estado de choque, e não posso fazer nada, porque agora, Uziel precisa de seu governante! *Então eu quero que vocês* tragam-no para mim! *Não me importa onde, como, ou do que vocês precisem! Tenho influência, dinheiro, tropas, favores a cobrar... Tudo à disposição de vocês! Se quiserem dinheiro, terras e títulos, eles serão seus!* MAS EU QUERO O CADÁVER OU AS CINZAS DESSE VERME JOGADAS AO VAZIO!"

"Não quero perder tempo com discussões: vocês aceitam essa missão?".

A resposta a essa pergunta é *muito importante:* caso aceitem a proposta, eles poderão ter uma posição ativa na história, tendo voz de autoridade.

Quem quer Manter a Ordem?

Supondo que os personagens jogadores aceitem o papel — o que faz sentido, já que eles têm que pegar Armin de qualquer jeito — parte-se para a caçada.

Os personagens liderarão a busca por Armin e pela Milícia em Ozma. Eles terão a seu serviço oficiais da guarda pessoal do próprio Urion II, pinçados entre os melhores oficiais da Guarda Regencial de Uziel (todos possuem o kit Oficial Hussardo de Uziel, transcrito abaixo, e Habilidade 3 ou maior; para mais detalhes sobre eles consulte o livro *A Constelação do Sabre Vol. 2*). Os personagens também contarão com o apoio dos serviços de inteligência do planeta, com oficiais mentalistas à disposição para buscas e interrogatórios.

O grupo deve começar suas buscas de acordo com as pistas da inteligência. As forças que lhes foram entregues costumam partir para a ignorância, arrombando portas ou intimidando pessoas. Fica a seu critério como conduzir esta cena. A opção mais simples é exigir alguns testes de Crime, Investigação ou especializações relacionadas, e descrever como os

Oficial Hussardo de Uziel

Exigências: PdF 1; Patrono (Regência de Uziel).

Função: atacante ou tanque.

• Ataque Mortal: você sabe pegar seus alvos desprevenidos. Quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou PdF+1 por turno de concentração), você ignora a Habilidade do alvo.

• Golpe de Misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PVs caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

• Retirada Estratégica: para você, fugir não é considerado uma derrota (veja Fuga, no *Manual 3D&T Alpha*, página 72).

personagens avançam de casa em casa e de esconderijo em esconderijo, atrás de células da Milícia e do próprio Armin. A opção mais complexa é efetivamente criar algumas pistas e esconderijos e conduzir a cena mais detalhadamente.

Quem quer Criar Desordem?

Independente da maneira que escolher para conduzir a investigação, descreva que a busca deixa marcas por onde passa, esquentando os ânimos da população: começam a surgir comunicados sobre trocas de acusações e distúrbios aqui e ali ao longo de Uziel. Um novo surto de desordem está prestes a começar. Se os personagens não encontrarem logo os milicianos, a busca por um bode expiatório pode fazer a coisa estourar para o povo...

A situação nas ruas só piora. Estrangeiros (especialmente de Tarso), mercenários, comerciantes e vários outros tipos sem culpa na história começam a sentir a pressão se voltando contra eles; uma escalada xenofóbica começa a surgir entre a população, acarretando uma debandada para os espaçoportos. Isso gera um efeito *"Olha os ratos fugindo do navio! Pau neles",* dando início a tumultos em pontos-chave da capital (ou em qualquer outro local com grandes espaçoportos na proximidades); se turbas incontroláveis já são ruins, imaginem *turbas com cargos, agros, refugos e todo tipo de robô gigante de uso cotidiano!*

Contra Todos e Contra Ninguém

A polícia mecanizada tenta controlar as multidões, mas a verdade é que em Uziel, ela costuma atirar primeiro e perguntar depois. É por essa razão que os protagonistas podem se juntar ao controle da turba antes que algo pior aconteça, dividindo o grupo (o ideal) ou interrompendo as buscas. Para o mestre de jogo, será necessária as regras sobre o combate contra hordas na página deste livro.

Turba Furiosa

A missão dos personagens agora é impedir o pior: não exterminar as pessoas, mas debandá-las. Vantagens como Paralisia serão úteis. Caso os jogadores não tenham aceito a missão de Urion II, podem tentar impedir os abusos das forças governamentais contra a população por algumas rodadas. No entanto, nesse caso, vão perceber que a turba está se voltando contra gente comum, quebrando estabelecimentos de trabalhadores, tocando fogo em veículos que passam na rua mesmo quando eles têm velhos e crianças, gritando e partindo para a violência contra qualquer um que lhes pareça estranho ou lhes desperte paranóia. *Vale realmente a pena lutar por essa gente?*

Turba Furiosa (12S): F3 (esmagamento), H1, R2, A2 PdF 1 (perfuração); 100 PVs; Regeneração.

Deus Ex Machina

Quando a turba estiver com 30 PVs ou menos, surgirão naves com a insígnia dos Falconeri nos céus. No entanto, *não é* a Brigada Ligeira Estelar (que está nos espaçoportos, protegendo as pessoas que fogem de Uziel). As naves são vermelhas e amarelas com detalhes em azul ciano, do ramo Falconeri de Montalbán**.** Uma voz surge no ar:

"Aqui é o Capitão Hugo Aziz da A.R.M.1 Almerinda. Viemos aqui cedidos gentilmente a serviço do governo regencial local. Se as turbas não pararem em dez minutos, submeteremos a multidão a um bombardeio de partículas. A contagem já começou."

Uma aura de partículas não causa dano físico, mas destrói pranchas de comunicação portátil (que não são blindadas para isso), além dos sentidos especiais de agros, cargos e refugos. Robôs militares tem essa blindagem, e mesmo que não possam usar seus sistemas especiais, ao menos estes não serão destruídos; mas a turba estará indefesa, sem articulação em grupo ou capacidade de reação. Sem falar que boas mini-pranchas de comunicação não são baratas; quando o bolso pesa, as coisas se tornam diferentes...

Capturando a Milícia

Só uma coisa irá impedir novas turbas nesse momento explosivo: pegar os Milicianos! Após o combate, retome a investigação. Escolha alguns dos resultados abaixo, conforme a competência do grupo na busca (ou simplesmente role 1d).

1. Pista Falsa. Os personagens vão para um lugar limpo e perderão tempo. Jogue de novo caso se queira prosseguir as buscas.

2. Pista Incerta. Tudo o que se tem para começar é um rumor, mas é melhor isso do que nada...

3. Boa Pista. O esconderijo da Milícia está em um lugar específico, mas será preciso fazer uma busca completa nesse local.

4. Quase Lá. Alguém sabe onde membros da Milícia estão escondidos e ele pode levar os protagonistas até eles.

5. Na Mosca. Os protagonistas acham o esconderijo dos milicianos.

6. Sorte Absurda. Um grupo de milicianos se entrega e está disposto a entregar os demais em troca de indulto.

Se os protagonistas não aceitaram a missão do Príncipe-Regente, quem comandará as buscas é um oficial veterano de maus bofes (ver o tipo Autoridade) e restará a nossos herois procurá-los por sua própria conta, talvez tentando evitar que na busca por um culpado, as autoridades arrumem um bode expiatório. Se algum miliciano se entregar e levar aos demais, esse pode ser o melhor momento para a Orgulhosa (ver *Belonave Supernova Vol. 1*, página 43), caso haja uma coadjuvante com o perfil, mudar de lado.

O fato é que muitos milicianos de Armin debandaram depois do atentado: alguns por saber que estavam marcados para a morte depois do que seus superiores fizeram, outros por indignação (transformar uma menininha em garota-bomba é ir longe demais). Os restantes se recolheram em um local abandonado a poucos quilômetros da capital. Eles ainda têm suas armas e robôs, mas na verdade só querem fugir do planeta. Talvez já estejam arrumando suas naves para escapar sem alarde, antes que o pior aconteça.

Obviamente, caso os Milicianos sejam descobertos, vão oferecer resistência. Use as fichas sobre as forças da milícia apresentados em capítulos anteriores, mas com um redutor de –1 em sua FD (eles foram devastados ao longo de todo esse período e não puderam fazer a melhor das manutenções em seus robôs). Feito isso, tropas chegarão e nossos protagonistas poderão render os capturados. Eles vão pedir para se entregar a nossos heróis, e pela voz de autoridade (caso eles tenham aceito a missão) ou por linhas tortas (caso não o tenham feito), os protagonistas poderão encabeçar os interrogatórios, uma vez que a polícia está ocupada com o caos nas ruas...

A Missão Final

O interrogatório deve ser a portas fechadas. Os personagens jogadores terão maior controle sobre o local caso operem sob a autoridade concedida por Urion II. Deixem os protagonistas escolherem quem será o interrogado — que não será hostil nem tentará esconder mais nada. A essa altura, ele sabe que isso só pioraria a sua situação.

"Depois do atentado... Bom, era o fim, mas Armin nos contou seus planos. Acredito que eles foram a última gota d'água para muita gente. Ele..."

Dê uma pausa para os personagens jogadores estimularem a confissão.

"Bem, ele surtou. *Segui-lo é suicídio e pensando bem faz sentido que o único que lhe permaneça fiel seja Dom Refrega... Ele também nunca foi lá muito normal. Acho que Armin quer é morrer em grande estilo. Ele ainda tem aqueles malditos Robodrones... Minhas estrelas do céu... Não há honra, nem glória, nem dignidade em lutar à distância, enquanto aqueles que combatem arriscam suas vidas dentro de robôs gigantes... No fundo tentávamos provar a Armin* que humanos não são substituíveis..."

É a hora de pedir foco e fazer com que o interrogado vá direto ao assunto:

"Armin está se estabelecendo em algum asteroide do quadrângulo negro. Ele pretende levar todos os seus robodrones para a Estação Parlamentar. Acho que ele quer um último feito já que seu destino é ser caçado até a morte — mergulhar toda a constelação em caos político..."

Ele arremata após uma pausa dramática: *"Armin quer EXPLODIR A ESTAÇÃO PARLAMENTAR! E de quebra, destruirá por tabela a última grande linha de defesa do resto da Constelação contra os Proscritos!"*

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

A Autoridade

Uma figura presente em todo tipo de posição de poder, seja militar, econômica ou política: para uma Autoridade, existe um status quo que não deve ser alterado e que está acima até de si mesmo. Ele se beneficiou na vida por seguir essa postura, mas seu ponto é ser um obstáculo contra qualquer tipo de transformação, jogando duro em sua missão de *não deixar que o mundo ao seu redor mude.* Na verdade, ele não tem realmente que ser maligno (embora isso seja normal; um pouco de poder pode revelar o pior das pessoas); há Autoridades que, no seu entender, apenas cumprem seu dever, vendo excessos de força como um mero procedimento padrão. Dê a ele alguma posição de poder e vantagens como Nobreza ou Capitania, mais perícias como intimidação. O poder de kit empáfia também é válido.

Episódio 22:
Asteroides e Piratas

É hora de deixar Uziel e levar a trama para seu desfecho no espaço. O episódio anterior plantou o evento que irá expôr as feridas entre Fuas e Esdras neste capítulo, algo que fará diferença para o resto da saga, além de trazer o gancho que tirará os personagens do planeta. A primeira metade do episódio será mais interpretativa e focada em drama, mas conduzirá os jogadores para a ação — e para uma bela virada no final...

No Último Episódio...

Nossos herois foram convocados para uma difícil missão: ir à busca de Calabar Armin. No entanto, a caça gerou nervosismo e paranóia, fazendo a população sair de controle contra os habitantes de outros mundos. No fim, os Milicianos foram capturados, e trouxeram uma revelação terrível: Calabar Armin pretende destruir a Estação Parlamentar... E deixar a Constelação do Sabre à mercê dos Proscritos!

O Preço do Auxílio

A revelação é grave demais — e força todos a uma mudança de planos. No entanto, deve ser comunicada ao Conde Fuas. Quando todos retornam para a Mansão Orlock, encontram um veículo magnético à sua frente no portão da residência. Quem sai dele é o Príncipe Esdras Calatrava. Ele parece contente, mais do que a situação presente permitiria.

"Olá a todos!" — diz um satisfeito Esdras. "Tenho ótimas notícias. Voltei para o planeta nas naves de Montalbán. Talvez possamos realizar o grande sonho de Léonie...".

"Seu tolo! VOCÊ TEM IDEIA DO QUE ACABOU DE FAZER?"

Quem interrompe Esdras é um furioso Fuas, que sai do pátio da mansão com passos firmes e nervosos. "Isso não deve ser discutido aqui, Fuas", diz Esdras. "Não. Deveria ter sido discutido antes que você tivesse trazido as forças de Lucas Falconeri para o planeta!"

Talvez seja a hora de vocês interromperem a discussão com a revelação que tem em mãos. Ela é grave demais para ser protelada…

A revelação de um ataque a estação, destruindo as estações menores de defesa que a circundam, interessa Fuas. É a chance para os protagonistas se tornarem herois para o Império, o que é politicamente útil. Esdras ouve em silêncio e indaga: "Novas defesas podem ser instaladas antes dos proscritos notarem o gargalo estratégico?" Caso todos estranhem, ele dirá:

"Não vejo tempo para reunirmos forças e salvarmos a Estação, a menos que usemos o apoio de Montalbán. Quando Léonie foi morta, parti para lá de imediato. Lucas Falconeri a conheceu quando era jovem e a estimava. Apelei para isso, para a lealdade dela em vida e para minha reputação como aventureiro. Ele contatou Urion II e cedeu naves e tropas para pacificar o planeta, já que as defesas de Uziel foram comprometidas. A Brigada Ligeira Estelar terá que fincar bases aqui: os proscritos já chegaram a este mundo e não creio que Moretz e Inara sirvam de barreira entre eles e o resto da Constelação. E Tarso já articula no parlamento a remoção das tropas de Lucas. Não importa a eles que milhões morram. Só importa que ele não faça capital político para requisitar o trono."

"Aonde você quer chegar, Esdras?" — pergunta Fuas, já se irritando.

"Por que não entregamos a decisão a nossos herois? Vocês acham que podemos salvar a todos com as tropas que temos?" — diz com um sorriso.

A decisão é de vocês agora.

De Volta à Supernova

De qualquer forma, é hora de partir. Se houver coadjuvantes no planeta, é hora de despedidas, a menos que haja motivos para que eles os sigam. Um saldo negativo é que sua popularidade em Uziel foi arranhada no episódio anterior; os habitantes do planeta dificilmente fariam uma autocrítica quanto a seus atos…

Há certa melancolia na partida: ninguém mais é como era quando chegou em Uziel. A *Supernova* continua além das fronteiras oficiais do Império, mas foi relocada para um ponto mais próximo do Quadrângulo Negro; uma rota menos complicada os colocaria sob o risco de ser detectados na altura de Winch ou de Inara e Moretz.

Graças aos saltos espaciais, o retorno à *Supernova* leva poucas horas. Os personagens vão para seus quartos; seus robôs, para as oficinas. Uma coisa que chama a atenção é que a nave foi reorganizada e reparada após o levante. Há muitos tecnodróides fazendo a manutenção da base. *"Esta nave é mais auto-suficiente do que nós pensávamos"* — diz Esdras. É quando chega uma mensagem em canal privado para os protagonistas.

Vocês estão recebendo uma mensagem de Calabar Armin. Faz sentido. Ele conhece a localização da Supernova *e sabe que todos estão ali. "Olá a todos. Estou enviando essa mensagem para parabenizá-los. Como eu mesmo disse à sua saudosa líder, a vitória é sua".*

"Também imagino que a esta altura vocês já saibam de meus planos para a Estação Parlamentar. Mais um degrau para a lenda heróica que vocês estão construindo desde que chegaram a Uziel. Deve ser muito bom ser um herói... Mas a vida é dura. As pessoas se ressentem quando alguém se destaca. Uma falha e eles saltarão em sua garganta como lobos… Pensando bem, ficariam de vigília na sua garganta antes mesmo da falha existir, à espera do momento certo. Como elas reagiriam se essa gente soubesse de seu... Arranjo *com o Duque Zipper-Rappaport?"*

Dê a pausa dramática para que os jogadores sintam o golpe moral. É uma mensagem pré-gravada, então ele continua falando e não há como interrompê-lo ou inquiri-lo:

"Não acho que vocês deveriam estar surpresos. Estive no seu rastro desde o começo, lembram? Os habitantes de Uziel adorarão saber que milhões morreram ou perderam tudo por causa de vocês. Vocês puseram serpentes sob seu teto; se elas se soltaram, a responsabilidade é de vocês. Vocês foram apenas limpar sua sujeira em Uziel e saíram desse feito como heróis. Bom ardil, eu respeito isso. Mas acho que vocês têm mais a perder com essa revelação do que eu tenho a ganhar ao liberá-la. Como eu já falei antes, ninguém é mais livre do que quem não tem nada a perder."

"Então apenas recomendo que saiam do meu caminho se quiserem continuar sendo heróis para a Constelação. *Acho que estou fazendo um favor a todos: a Estação Parlamentar foi um erro, não? Claro, suas frentes de defesa protegem um vão estratégico contra a invasão proscrita, mas o resto do Império anda muito mole mesmo. Quem sabe não seja bom para todos? Pensem muito bem na sua decisão e...* Arrivederci!"

Agora os protagonistas tem um dilema moral: omitir-se em nome de sua imagem como heróis ou *ser* realmente heróis... *E pagar por isso.*

O Peso de uma Decisão

Explore o drama causado pela chantagem. Fuas irá preferir o recuo; Esdras fica ultrajado por essa possibilidade ser considerada. *Mas a decisão tem que ser dos jogadores.*

É bom lembrar que a Estação Parlamentar não se limita ao parlamento: ela é uma cidade em pleno espaço, com um espaçoporto que faz a ponte entre o Fio e a Ponta do Sabre. Milhões de pessoas embarcam e desembarcam nela todos os dias; há hoteis, habitantes e escolas. Sua destruição seria uma tragédia. E, por ser causada por robodrones, seria o prenúncio de uma guerra industrial, sem controle ou códigos de combate, sem distinção entre soldados e civis. Tudo o que foi banido da Constelação, trazido irresponsavelmente de volta.

Se os jogadores não decidirem por si só naquele momento, deixe que sua interação com coadjuvantes ajude-os a tomar a decisão que vai definir o andamento da história. *Heroísmo também tem a ver com sacrifício.*

Esdras teve uma longa vida como aventureiro e conhece as rotas para a Estação. O mais prático é a última linha de asteroides entre Uziel e Sabre 13 (a estrela de Inara e

Moretz; Uziel orbita ao redor de Sabre 14**).** É uma linha de acesso difícil para usuários de saltos hiperespaciais, e por isso conveniente para piratas espaciais. Esdras pretende liderar a incursão: ele planejou tudo de imediato, contando com a possibilidade dos protagonistas cederem à Armin. Além disso, conhece o terreno, então é o mais indicado para orientar a todos. Se houver um mentalista no grupo, ele sente que há ansiedade e culpa em Esdras — mas sente também que ele não falou nenhuma mentira e não parece ter hostilidade com os personagens...

Todos terão seis horas de sono antes de partirem para os asteroides. O plano de Esdras é buscar um posto de observação para o ataque e estabelecer uma base avançada. Avise aos jogadores caso eles queiram ou tenham pontos para fazer modificações de última hora em seus robôs gigantes; esse pode ser *o último momento para se fazer isso com calma!*

O Asteroide Misterioso

Enfim, na hora marcada, os personagens partem para o espaço em um contradefensor, pilotado por um personagem ou um coadjuvante à escolha do mestre. Esdras está acompanhando-os, mas ninguém mais. A missão exige discrição.

Contradefensor Modificado

Este contradefensor faz parte das naves deixadas para trás por Yetta e parcialmente destruídas; ao ser reformado pelos tecnodroides da *Supernova*, ganhou reforço em Resistência e Armadura, se tornando um pouco mais durável que um contradefensor convencional. Mesmo assim, ainda comporta até doze passageiros, quatro robôs gigantes e 120 toneladas de carga, como qualquer contradefensor normal.

Contradefensor Modificado (10S): F2 (esmagamento), H0, R2, A2, PdF2 (fogo); 10 PVs, 10 PHs; Aceleração, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo; Bateria e Munição Limitada.

Os personagens sairão com seus robôs em grupos menores. Personagens com especializações como sobrevivência e rastreio podem perceber que há sinais de habitação nos asteroides. Logo...

De repente, os radares sinalizam que vocês estão sendo vigiados. Eles estão instalados nos asteroides ao redor, observando-os. Eles estão de sobreaviso e provavelmente essa é uma emboscada. Esdras diz: "Tenham calma. Não atirem primeiro, mas fiquem atentos a qualquer movimento. Fiquem de sobreavi..." — infelizmente os oponentes saltam em um cerco, não dando a ele nem tempo de concluir a ordem.

À primeira vista esses robôs até parecem quimeras, mas na verdade são apenas irregulares muito bem armados — desde que a invasão começou, piratas espaciais e outros usuários de irregulares passaram a ser mais... Criativos com seus robôs gigantes.

Eis os atacantes.

Piratas Espaciais

Estes são piratas veteranos. Todos são perigosos e já fizeram vários saques em suas carreiras. Deve haver um pirata por personagem, mais um para Esdras; Esdras também irá lutar, mas você não precisa rolar para ele; deixe a luta dele como pano de fundo. Todos os piratas têm as mesmas estatísticas, mas cada um tem um robô gigante diferente.

Pirata Espacial (10N): F1 (corte), H3, R2, A0, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Aliado Gigante; Crime; Má Fama.

A seguir há estatísticas para quatro robôs gigantes. Se houver menos piratas, use os robôs que preferir. Se houver mais, crie outros robôs ou reaproveite uma das fichas.

Robô Pirata 1

Este robô tem tentáculos: ao inseri-los no gel que atira sobre seu inimigo, pode disparar uma rajada de eletricidade que será *muito* intensificada: é um ataque especial Poderoso e Perigoso. Além disso, mesmo sem o muco, seus tentáculos são fortes e esmagadores.

Irregular Modificado (21S): F5 (esmagamento), H3*, R5, A1, PdF2 (eletricidade); 25 PVs, 25 PHs; Mecha; Ataque Especial (F; perigoso, poderoso), Paralisia, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo; Bateria.

Robô Pirata 2

Este robô tem dois pares de braços: o par superior tem tenazes afiadas; o par inferior tem mãos como a maioria dos robôs gigantes, podendo não apenas manipular como causar dano por esmagamento (o que explica os dois tipos de personalização de dano). Como uma defesa complementar, ele conta com baterias de tiro nos ombros.

Irregular Modificado (20S): F4 (corte e esmagamento), H3*, R3, A4, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Ataque Especial (técnica letal com os tenazes; F; penetrante), Membros Extras x2, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Voo; Bateria.

Graças a seus dois braços extras, este robô consegue fazer até três ataques. O principal, com as tenazes, tem FA=1d+7. Os outros dois, com as mãos, têm FA=1d+4 cada.

Robô Pirata 3

Este robô parece com as ciberferas de Altona, adotando uma forma que lembra um leão alado de metal. Ele tem dois tipos diferentes de ataque especial. O primeiro, propelindo o robô em alta velocidade como um míssil, abocanhando o inimigo ou rasgando-o com suas garras. O segundo é com suas asas, cujas penas são como lâminas de metal e funcionam como mísseis teleguiados para dilacerar o inimigo.

Irregular Modificado (18S): F5 (corte), H3*, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (F; poderoso ou penetrante e preciso), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo; Bateria.

Pirata Espacial 4

Este é um estranho robô de duas cabeças, com uma pintura vermelha à esquerda e azul à direita. Na verdade, ele tem um casal de pilotos! Cada um controla um lado do robô, permitindo que ele possa executar o dobro de ataques por turno.

Irregular Modificado (23S): F3 (fogo), H3*, R4, A4, PdF2 (perfuração); 20 PVs, 20 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (golpe com duas espadas; F; perigoso, poderoso), Ataque Múltiplo, Sentidos Especiais, Voo; Bateria.

*Esta na verdade é a H dos pilotos piratas (veja a ficha acima); a H do robô em si é 0.

Depois de algumas rodadas de combate, descreva o seguinte.

De repente, uma enorme nave surge no meio do espaço, surpreendendo a todos — ela estava camuflada, e nenhum sensor a captou. Uma voz rude berra nos comunicadores: "Parem a luta AGORA!". Os piratas param seus ataques. Esdras, de seu robô, faz um sinal: melhor baixar as armas.

Um compartimento na proa da nave se abre. Pelo brilho discreto ao redor das pessoas que dele saltam, elas estão usando o Sistema Matsumoto. No meio, se destaca um deles — para surpresa geral, é um animal de companhia: um gorila de pelagem outrora avermelhada, mas agora grisalha, misturada às manchas rubras que ainda lhe restam. O gorila faz um sinal com o braço direito. Os robôs dos piratas recuam um pouco. Ele olha para o robô de Esdras. Provavelmente tem um microfone auricular, porque ele fala e todos ouvem suas palavras nos seus sistemas de comunicação: "Esdras Calatrava, seu grande bastardo. Não acredito que você teve coragem de pisar em meu território novamente...".

O silêncio se faz, por segundos que parecem uma eternidade. De repente, o gorila e Esdras começam a rir.

O Governador Tornado

Corte a cena, e recomece com os protagonistas já no asteroide pirata. Esdras pedirá desculpas a todos: ele quis levá-los para essa rota porque tem contatos; Fuas iria recusá-los por conta dos eventos que envolveram Yetta Garra de Ferro. Isso explica inclusive as percepções de um eventual mentalista no grupo.

O Gorila, Tornado, é governador do asteroide pirata. Os personagens estão livres para beber e confraternizar com os piratas espaciais; depois das apresentações, Esdras e Tornado passam a beber em uma mesa menor, à parte. Se algum dos jogadores quiser levantar-se para chamá-los à mesa, um pirata irá impedi-lo de forma não-hostil *("Calma, deixe-os lá").*

Esse pirata explicará tudo: o grande amor da vida de Esdras foi uma princesa Ottokar; Tornado era o animal de companhia e guarda-costas dela. A história é conhecida por todos ali: houve um levante violento nos domínios do pai dela e tanto Esdras, ausente em alguma aventura, quanto Tornado, que não tinha essa desculpa, falharam em salvá-la. Isso acabou unindo-os em sua dor, e eles foram parceiros por muitos anos depois disso, até que a vida de ambos os levou a caminhos diferentes. Quando eles ficam à parte, naquela mesa em especial, normalmente é para lembrar dessa moça. E nessas horas, é melhor deixá-los em paz.

"O Mestre Trapaceia"

Essa frase foi tirada do *Manual 3D&T Alpha*. Ninguém deve morrer neste episódio. Nem os personagens (falta tão pouco para o final que morrer aqui seria anticlimático) nem seus inimigos, por motivos que logo ficarão claros.

No entanto, não é bom que o drama e a incerteza se percam. Por isso apenas decida a condição dos oponentes como "avariado" assim que um robô gigante chegar a 0 PVs, mas não revele isso aos jogadores. Isso também vale para os heróis, caso os robôs deles sofram danos em combate.

Em todo caso, os protagonistas poderão beber a vontade. Veja na página 40, as regras para representar essa sequência de bebedeira. Depois do peso dramático dos episódios anteriores, os personagens precisam mesmo aliviar um pouco o clima. Faça dessa uma sequência divertida para todos, talvez com uma briga ou outra disputa amigável contra os piratas. Todos beberão algo *EXTREMAMENTE* forte...

Um Gosto de Fel

...a ponto de acordarem no dia seguinte em uma cela de cadeia (se houver um evo entre os protagonistas, ele será atacado e receberá um golpe na cabeça).

Não há muito a dizer: provavelmente a bebedeira acabou em confusão e agora eles estão de ressaca (pelo resto do dia, redutor de –1 em Habilidade e qualquer ação custará o dobro de PHs).

"Eu pedi a bebida mais forte *para vocês. Chama-se Vouk Magnus, de Moretz. Há quem morra para colher todas as partes dessa mistura, sabiam?"*

É a voz de Esdras. Ele está calmo e fala de forma tranquila, mas quando os personagens pedirem para que ele os tire dali...

"Desculpem, mas não posso fazer isso."

Se os personagens insistirem, Esdras continua. *"Entendam: sempre lutei pela justiça e para proteger inocentes. Mas entendi que havia motivos maiores para todos os problemas e no final, todas as lutas se tornam apenas paliativos. Me juntei à Leonie com a esperança de mudar tudo em um escopo maior, mas hoje sei que não existem grandes mudanças sem grandes sacrifícios".*

"Vocês ficarão presos por alguns dias. Apenas o bastante para que Calabar Armin... Destrua a Estação Parlamentar!"

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

Episódio 23:
Sob o Signo da Traição

Este episódio é a hora da virada — *muita* coisa vai acontecer. Dois lados serão definidos. Rancores irão explodir. Não haverá mais retorno: após o termino deste episódio, *Belonave Supernova* entrará em sua reta final! É um bom momento para rever as linhas de trama surgidas entre os personagens e começar a atar as últimas amarras, porque a batalha final pelo futuro da Constelação está prestes a começar!

No Último Episódio

Nossos heróis deixaram Uziel e retornaram à Supernova, apenas para serem recebidos por uma mensagem privada do próprio Calabar Armin — que os chantageou em troca de sua omissão quanto ao ataque da Estação Parlamentar. Algo inaceitável quando vidas estão em jogo. E quando os personagens partem em missão, acabam aprisionados por piratas espaciais... Graças a traição de ninguém menos do que o Príncipe Esdras!

Puxada de Tapete

Os personagens devem estar desnorteados nesse momento — e claro, a ressaca só piora tudo. Da trinca, Fuas sempre foi o mais propenso a sujar as mãos se preciso, mas Esdras sempre pareceu estar acima disso.

"Procurem compreender. Fuas sempre foi fiel à Léonie, mas isso é só questão de foro íntimo; ele é parte do problema. Ao trocar o aventureiro pelo conciliador, Silas Falconeri fez com que gente como Fuas adaptasse a velha ordem às novas regras, fazendo que as coisas mudassem para permanecer as mesmas. Uma canetada causa mais mortes por ganância e omissão do que mil tropas ferozes; a estrutura política existe para manter isso como é. Se há mudanças, são apenas para que o detalhe não comprometa o todo. E só."

"Ao servir de apoio à vocês na pacificação do planeta, eu esperava que pudéssemos alinhar nossas iniciativas mutuamente. Fuas sempre quis que nosso grupo fosse beneficiado ao ajudar Lucas a ascender ao trono. Para mim, isso é secundário — eu me tornei um aventureiro para lutar pelo que é certo."

É um gancho para os jogadores responderem. Esdras treplicará: *"Mas o que é certo e o que é errado?"* e contará em detalhes sobre sua noiva. Esdras voltou ao planeta para lutar contra o levante após a morte dela, mas descobriu que o povo, desesperado, apenas reagiu contra os que os esmagavam — ela foi uma casualidade. Isso abalou suas certezas; ele lutava contra sintomas e ignorava as causas. Anos depois, se juntou à Léonie. Trate tudo com senso de drama (ver "O Flashback Dramático" na página 40). Esdras prosseguirá falando, inflexível.

"O que interessa é que ao destruir a Estação Parlamentar, Armin quebrará o eixo político do Império. *As naves de Montalbán só precisarão destruir os robodrones para ganhar apoio popular. A lei marcial, nesse contexto, é direito constitucional de Pérez-Reverte. Esse pode ser o gancho para se fazer a faxina que a Constelação precisa;* mesmo o mais inesperado golpe de estado precisa de algum tipo de legitimação para que permaneça de pé. *Se Lucas tiver pruridos em fazê-lo, isso fará que ele simplesmente* não tenha outra escolha. *Não posso deixar vocês comprometerem tudo."*

Se os personagens ameaçarem revelar que a culpa foi dele, ele apenas dirá: *"Não, a culpa será de Armin. E vocês terão coragem de abrir a boca e pôr a paz que conseguiremos a perder, causando mais tragédia ainda depois de tudo que sofremos — e depois que essas vidas todas* já *tiverem sido perdidas?"*

Fuga sob Ressaca

Esdras garante que todos serão bem-tratados e os deixará. Agora é tramar uma fuga, recuperar seus robôs e retornar à *Supernova*. Nem seria tão difícil — o problema é a ressaca. Esperar pode não ser uma opção — e se Armin atacar a Estação Parlamentar justo hoje?

Eis alguns dados úteis a respeito da fuga:

• Evos não são afetados pela ressaca.

• Perícias são mais importantes do que vantagens aqui. É bom que haja alguém no grupo com as especializações arrombamento e furtividade.

• Os piratas espaciais pelo caminho são construídos como soldados grunts tradicionais, com as mesmas estatísticas apresentados no *Manual 3D&T Alpha*, página 139 — eles apenas não são Incultos nem Monstruosos. Teoricamente não darão muito trabalho, mas os redutores causados pela ressaca irão tornar as coisas bem menos fáceis. Isso vale também para os técnicos no hangar, tratados como técnicos grunts. Se quiser dificultar um pouco as coisas, pode colocar alguns piratas de elite, com as mesmas estatísticas dos piratas da página 48.

• O maior obstáculo é o fato de que o hangar é iluminado por refletores (porque pilotos precisam de segurança visual para atracar suas naves). Personagens de ressaca ficam indefesos sob luz forte (aplicam apenas Armadura na FD).

• Os personagens não têm uma ideia clara de se orientar na base; mentalistas estarão sensíveis demais, sem um controle grande de seus poderes, captando emoções em excesso e ficando desnorteados. Terão que fazer testes de Habilidade para se focar. Personagens com mente labiríntica precisarão encontrar algum lugar por onde tenham estado — lembrem-se, todos apagaram e acordaram em uma cela.

• Eles vão descobrir algo terrível: enquanto estiveram na cela, os piratas examinaram a tecnologia dos robôs turbinados pela *Supernova*. Ela é fácil de se reproduzir; pela conversa dos técnicos, isso está sendo feito à revelia de Esdras, mas alguns desses técnicos já estão começando a absorver os dados para incrementar seus irregulares no futuro.

Retomada e Confronto

A lógica aqui é simples: os personagens terão que retomar seus robôs, suas naves (ou roubar alguma nave pirata menor à disposição) e fugir do asteroide, enfrentando os inimigos pelo caminho. Exija testes para os personagens se localizarem e coloque combates e armadilhas. Sugestões de armadilhas incluem sensores de movimento que disparam raios laser, gases soníferos, etc. Armadilhas podem ser evitadas com testes de Armadura.

O asteroide é grande e bem-estruturado, abrigando uma cidadela pirata, incluindo bairros com moradores fixos, locais para que cruzadores possam atracar, áreas de segurança máxima, com arsenais e setores técnicos, e, claro, áreas de lazer porque ninguém é de ferro e todos precisam disso pra suportar psicologicamente a vida no espaço. Cidades piratas são vivas e pulsantes, e por isso mesmo, nossos protagonistas terão que se manter discretos até chegarem ao hangar.

Quando os personagens chegarem ao hangar, poderão entrar em seus robôs. Haverá robôs piratas; trate-os como grunts, novamente (mas agora em escala Sugoi). Os personagens devem colocar seus robôs na sua naves — ou roubar alguma nave pirata que comporte os robôs de todos. Isso pode ser mais divertido, mas exige um pouco mais de trabalho do mestre. A nave tem tripulantes ainda presentes? Ela será construída do zero ou é preferível adaptar um modelo existente?.

Ao sair do asteroide, teremos mais ação. Porque os robôs do episódio anterior estão de volta, reparados — eles foram os primeiros a se beneficiar da tecnologia da *Supernova* existente nos robôs do grupo, garantindo a eles F+1, A+1 e 2d de bônus em PH extras! *Agora, a coisa é séria!* Seria interessante explorar um pouco mais esses piratas que cruzaram as vidas dos personagens de forma casual, agora colocados devidamente como oponentes; se houve algum tipo de confraternização na mesa, em meio à bebedeira, é possível arrancar algum drama da possibilidade de que agora, pessoas que sentem que poderiam ter sido amigos precisam acabar uma com a outra. Esse tipo de situação é tradicional no gênero.

O Velho Amigo

Mais do que mera caracterização, o histórico de um personagem é importante por trazer contatos e recursos. Poucos levam em conta que após anos de distância, a vida anda e as pessoas mudam: um colega de escola pode ter se revelado um mentalista, tornando-se uma figura politicamente influente; sua doce namoradinha de infância pode ter sofrido na vida e se tornado uma mercenária, e por aí vai. O Velho Amigo é um coringa narrativo que permite a introdução de coadjuvantes úteis quando necessário, com razões para que ele partilhe laços com o protagonista. Esse recurso casa melhor com protagonistas mais velhos, com mais estrada de vida — e mais velhos amigos...

Mas o importante após enfrentar os piratas é fugir. O fundamental para os personagens é proteger sua nave dos atacantes, para que eles possam ir embora a tempo. O mestre não deveria penalizar os jogadores por essa fuga ao dar seus PEs, porque sua obrigação é alertar Fuas e as forças presentes na *Supernova* da traição do Príncipe Esdras!

Após a luta final contra os piratas e a fuga dos personagens, é hora de retornar à *Supernova* e alertar o Conde Fuas e as demais forças ali estabelecidas. Novamente, a situação é grave.

Alcançando a Supernova

Os personagens chegarão à belonave e não perderão tempo; têm que avisar a todos os comandantes envolvidos. Agora é claro: o único dos patronos que lhes restou foi Fuas, que resmunga*: "Eu deveria imaginar. Esdras nunca entendeu que política pode não ser bonita, pode ser realmente imunda, mas é a única opção à violência! Aqueles que acham que o mundo só faz sentido quando você o força a fazer querem respostas simples para problemas complexos! Aqueles que acham que o sofrimento é aceitável só pensam assim quando a violência não é com eles! É claro que não sou inocente; em casos extremos, violência pode ser a única opção, mas..."*. Fuas é interrompido por uma das telas, que mostra uma mensagem piscante: *"Neuro-Hussardo preparado."*

Se alguém perguntar, Fuas dirá algo simples: quando os protagonistas estacionaram em Uziel após derrotar Yetta, os três nobres permaneceram na *Supernova*, repensando os planos e se reestruturando para a sua nova realidade: que eles têm menos efetivo e precisariam compensar com poder de fogo. Fuas não contou a Esdras que, tendo acesso à tecnologia da *Supernova*, estava desenvolvendo um protótipo — na verdade, os dois nobres não são tão diferentes quando o assunto é falta de transparência mútua, mas não deixe os jogadores perceberem isso ainda.

Enquanto os robôs dos personagens estiverem sendo reparados por eventuais danos causados no confronto com os piratas, eles podem ver que as tropas, que incluem Shaina Metz, agora como tenente-comandante das tropas femininas, estão esperando as instruções dos heróis — estes sim, os capitães. As pilotos carabineiras estão bem armadas, com robôs turbinados para o combate e com treinamento extra (Fahr Ess trabalhou bastante em conjunto com Metz e as demais durante esse tempo, principalmente porque boa parte dos seus homens acabou morta no levante e o efetivo disponível teria que compensar as perdas). E um novo robô gigante, pertencente a Fuas, está entrando no hangar, para surpresa geral de todos...

Protótipo: Neuro-Hussardo

Fuas comandou a *Supernova* para, dentro de suas configurações de permissão (veremos isso melhor no Episódio 25), desenvolver seu próprio robô com a tecnologia da base. Com inteligência artificial, unida ao piloto através de ligação neural no cockpit, dependendo

menos de habilidades manuais e deixando o trabalho duro nas mãos da inteligência artificial... Sendo monitorado pela própria *Supernova*, em tese sob ordens do próprio Fuas.

Neuro-Hussardo (30S): F3 (fogo), H3 (I.A.), R4, A4, PdF3 (perfuração); 20 PVs, 30 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; preciso, teleguiado), Memória Expandia, Pontos Heroicos Extras, Reflexão, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo; Bateria.

Estrategista: o Neuro-Hussardo pode gastar 2 PHs para uma análise completa da situação e oferecer uma rota de ação completa para seu piloto, incluindo variantes para as eventuais objeções colocadas por este. Ao executar essa rotina de ação, o piloto recebe um bônus de +2 em uma característica para uma ação (um teste ou ataque). O Neuro-Hussardo pode fazer isso por um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

Ligação Neural: ao custo de 2 PHs por turno tanto do piloto quanto do robô, os dois podem combinar seus atributos da mesma forma que na vantagem Parceiro, com um bônus de H+1 durante a ligação. A partir do momento em que os PHs se gastarem, as ações passarão a ser consumidas pelos PVs. Se isso é feito sem apoio externo e monitoração, o dobro de PHs é consumido por turno.

Obediência Eficaz: o Neuro-Hussardo tem melhores resultados ao seguir ordens de seu piloto do que ao pensar por si só. Quando exerce seu papel de aliado, recebe H+2.

À Beira do Abismo

Sim, Fuas está disposto a lutar ao lado dos protagonistas. Ele não diz para eles o que torna seu robô especial, apenas fala *"Sim, estarei a seu lado no final. Sempre fui um de vocês".* Um mentalista pode fazer um teste de Habilidade e ver que ele se sente seguro em seus atos, mas seu sorriso é uma máscara...

As tropas se preparam para a partida. Os protagonistas tomam injeções de um coquetel de glicose e estimulantes para combater os efeitos da ressaca e recuperar suas energias. Se você quiser, teremos uma surpresa com a inesperada aparição dos milicianos de Armin no hangar, com o forro de suas peliças virado do avesso (sinal simbólico de mudança de lealdades — a popular "virada de casaca") e sob vigilância de guardas. Como isso pode criar uma sensação de repetição temática ("De novo?"), talvez o mestre não queira se valer dessa situação e ignorar essa cena, mas insistimos: esse pode ser um elemento dramático interessante — veja a caixa "Abrigar os Millicianos ou Não?" Da mesma forma, a *Estandarte* e suas tropas foram cedidas por Esdras (lembre-se de que seu antigo capitão, Tenerife, era um ex-pirata, e Esdras se mostrou muito ligado a esse meio). Sua lealdade também pode estar em cheque até o último minuto.

Em todo caso, talvez os jogadores nem tenham ciência disso, mas estão prestes a entrar na batalha final de *Belonave Supernova* — que ocupará mais de dois episódios. Tenha isso em mente de agora em diante: boa parte do elenco pode se tornar dispensável em combate, e se você ainda não parou para pensar nas possibilidades dramáticas disso, pense agora e dê algum destaque para quem tem potencial para bucha de canhão! Descreva o que vem a seguir com a devida severidade; não há mais espaço para brincadeiras!

Abrigar os Milicianos ou Não?

Os Milicianos que se entregaram no Episódio 21 podem querer se juntar às forças da Supernova*, liderados por algum coadjuvante dentre deles à escolha do mestre. Isso não está sendo feito por alguma súbita conversão moral (bom, se o líder for a Orgulhosa, sabemos por que está sendo feito na verdade). Eles querem, com a mudança de lado, evitar penas pesadas ou conseguir negociar algum tipo de perdão.*

Depois de tanta traição — primeiro Yetta, depois Esdras — é compreensível que os personagens estejam desconfiados até da própria sombra. O que você como mestre precisa saber é que esta mudança é sincera; o que eles teriam a ganhar estando ao lado de Armin? Menos que uma redenção, é uma chance de escapar de uma punição pesada!

Mas os jogadores não precisam saber disso – o que incluirá um elemento novo de tensão nesta reta final! Para as forças dos personagens, é uma forma de reunir efetivo o suficiente para vencer os piratas de Esdras – e os robodrones de Armin, quando chegarem.

As naves reconstruídas se posicionam para a entrada dos robôs gigantes. As remanescentes das tropas de ex-detentas, as que permaneceram do lado de vocês quando Yetta se rebelou, estão à frente, subindo em suas máquinas e os encaminhando para as belonaves que vocês ainda têm a disposição. A Estandarte está lá, para lembrar a vocês de como tudo começou: é nela que vocês irão. Seus robôs continuam sob a atenção de técnicos mesmo após embarcar: é preciso ter certeza que eles entrarão em batalha nas suas melhores condições. Há algo estranhamente sombrio no ar; vocês irão enfrentar alguém que esteve do seu lado, o Príncipe Esdras, para que as forças de Armin não tenham sucesso em destruir a Estação Parlamentar. Isso não poderia ser visualizado nem no pior dos cenários... Mas agora, vocês estão aqui. A contagem regressiva começa... e termina — mas as suas naves espaciais não partiram.

Foi a própria Supernova *quem deu o salto espacial.*

Nos seus comunicadores, a voz de Fuas diz: "Esse é o momento decisivo, damas e cavalheiros. Agora, as cartas estão na mesa. Agora, não há mais retorno".

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

Episódio 24:
Verdades e Máscaras

Antepenúltimo episódio! A partir de agora, com a entrada de duas forças inimigas (e um corpo estranho no meio, Dom Refrega), nada mais pode parar. A ordem é pensar de forma dramática: coadjuvantes podem morrer ou se sacrificar (quanto mais empatia tivermos por eles melhor), pessoas podem interferir em confrontos onde os protagonistas estejam à beira da morte (podendo morrer e dar tempo para sua reação)... Os limites acabaram!

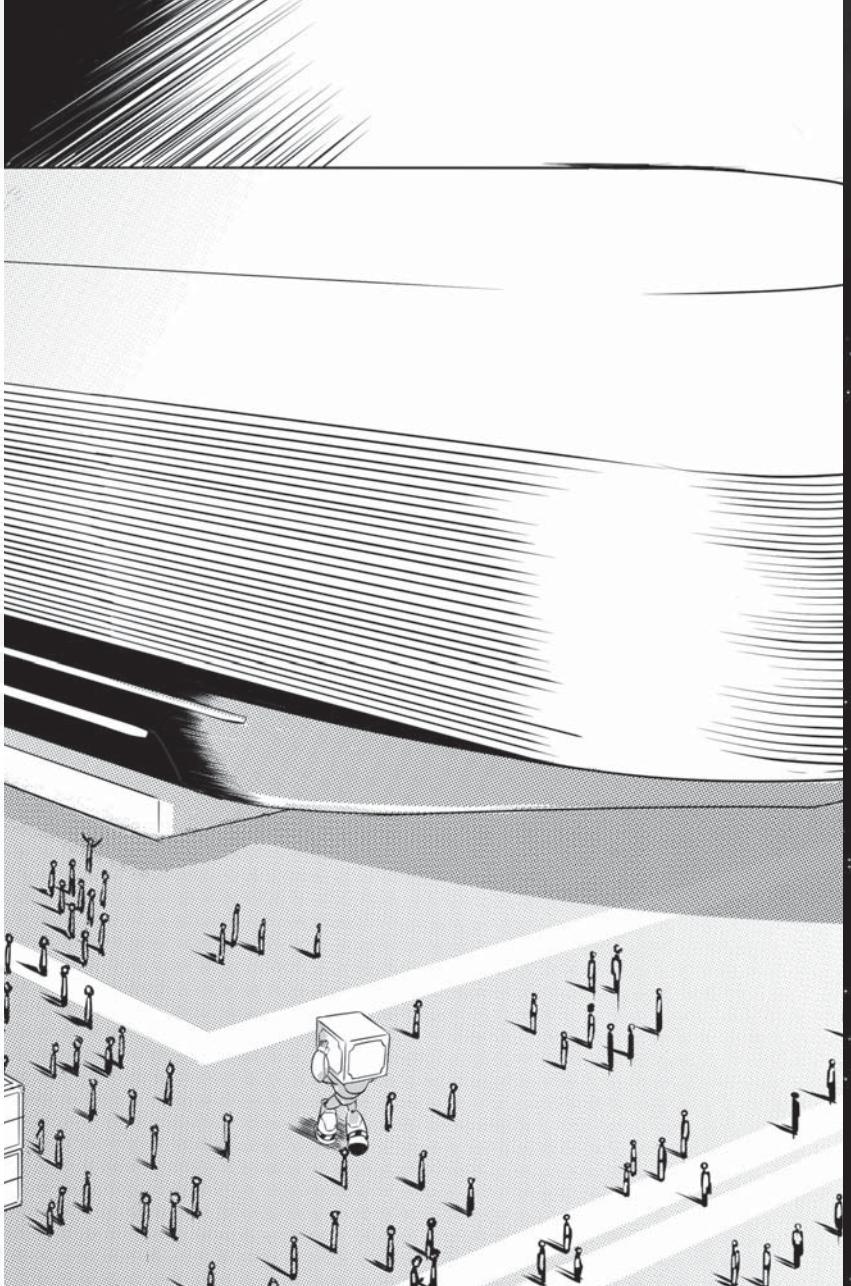
No Último Episódio...

Após serem traídos pelo Príncipe Esdras Calatrava, nossos personagens fugiram do asteroide pirata e retornaram para a Supernova*. Lá, Conde Fuas revelou um inesperado robô controlado por interface neural. Agora, a batalha é contra Calatrava, que pretende defender Armin dos antigos companheiros, para que este destrua a Estação Parlamentar. As forças de vocês partiram para a batalha... Na própria* Supernova*!*

Dois Homens em Conflito...

Os personagens jogadores tem todo o direito de ficar surpresos com a movimentação da *Supernova*. O próprio Fuas dirá a eles no hangar: *"Acho que vocês não entenderam muito bem o ponto ao qual chegamos. Estamos pondo nosso último trunfo na mesa.* Temos *que fazê-lo. Caso contrário,* tudo *pode estar perdido"*. Um mentalista vai perceber que ele não está mentindo (isso é melhor explicado na caixa "Fuas Perdeu o Juízo?", na página ao lado).

O ar é soturno. É como se de descontrole em descontrole, tudo levasse a um beco sem saída e os personagens estivessem caminhando fatalmente para esse confronto fratricida que jamais deveria ter acontecido (veja a caixa "E do Lado de Esdras...", na página 56).



... e Muita Gente no Meio!

Este será um episódio de conflito armado em estado puro, não muito diferente do Episódio 5 (em *Belonave Supernova Vol. 1*). Recomendamos a leitura prévia de todo o capítulo, porque ele exigirá um pouco mais de preparação do mestre. A imagem da gigantesca estação de combate, em um local repleto de piratas, será ameaçadora e vai gerar uma reação à altura; você não intimida piratas impunemente. Eis alguns dados importantes.

• A área do combate está repleta de asteroides — o que a torna "atulhada", fazendo com que até o final do combate os personagens tenham um redutor de –1 em Habilidade; áreas de asteroides exigem certa cautela extra em combate...

• As forças do lado de Fuas (dos heróis) não são grandes, e têm como base os hussardos da Estandarte e as prisioneiras que se mantiveram leais. As ex-detentas usam robôs variados, comprados pelos três nobres. Também pode haver tropas de milicianos.

• As forças de Esdras são maiores, formadas por um misto de piratas, mercenários e até contrabandistas que têm que cumprir o pacto comum dos usuários de asteroides piratas. Esdras era um aventureiro e é orgulhoso, e não deixará de entrar no campo de batalha, despedindo-se de seu amigo Tornado e permitindo que ele leve os residentes do asteroide em naves camufladas. Quem mora nessas comunidades já está preparado para esse tipo de situação...

Enfim, eis as tropas de ambos os lados. Note que as tropas de Fuas podem ser modificadas pelas ações dos personagens ao longo da campanha, especialmente se um dos heróis tinha ímpeto de liderança e moldou tropas.

Forças de Fuas

Unidade de Hussardos da *Estandarte* (14K): F2 (fogo), H2, R2, A3, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (F), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo; Bateria.

Unidade de Ex-Detentas (11K): F2 (fogo), H1, R3, A2, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo. Bateria.

Cada personagem pode controlar uma unidade à sua escolha. Se quiser aumentar a escala da batalha, faça com que cada personagem controle *duas* unidades. Fuas também está presente no campo de batalha, liderando uma unidade, além de quaisquer outros NPCs que você quiser incluir (como Shaina Metz e Fahr Ess). O número exato de unidades do lado dos heróis fica a seu critério. Escolha um número grande, para mostrar o tamanho do confronto, mas que seja manejável — combates com *muitos* envolvidos podem ser demorados.

Forças de Esdras

Unidade de Piratas (13K): F2 (corte), H2, R2, A2, PdF2 (perfuração); 10 PVs, 10 PHs; Vantagem Única: Mecha; Kit: Pirata Espacial (flanquear); Arena (espaço), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo; Bateria.

Fuas Perdeu o Juízo?

Fuas sempre foi cauteloso e jamais tomaria de forma leviana uma decisão tão séria quanto expôr a *Supernova*. Ela pode ser entendida melhor quando se leva em conta as movimentações de Esdras desde a morte de Léonie. Recapitulando: enquanto ela estava sendo velada em Uziel, ele acionou todos os seus contatos com Lucas Falconeri e a coroa regencial de Montalbán. Com isso, sem participação de Fuas, ele já tomou à frente e estacionou tropas em Uziel. Esdras trouxe todos os méritos e benefícios políticos de qualquer evento para si. Fuas precisava de uma cartada para virar a mesa aos olhos do Império, e suas opções foram reduzidas: se Esdras não se colocasse no caminho, ele apenas precisaria levar as tropas para a área de asteroides, enfrentar eventuais piratas e interceptar os robodrones de Calabar Armin assim que eles chegassem. Qualquer movimento de Fuas nesse contexto ficaria na defensiva.

Só lhe resta usar o trunfo radical da *Supernova* para se fazer perceber no Império — aquele que detém a arma mais poderosa da constelação, que em seguida pode ser usada para varrer os proscritos de Uziel, onde eles ainda estão controláveis, e partir para Villaverde e Ottokar (onde a invasão é mais grave); em Arkadi, sem o apoio das demais forças, os proscritos poderiam ser devidamente esmagados em um último momento. Assim, os "Cavaleiros de Uziel" se tornariam a face pública do poderio militar que a *Supernova* lhe proporciona e ele poderia negociar com Lucas Falconeri, realizando assim o sonho que Léonie sempre quis alcançar em vida — à seu próprio modo, claro.

Os piratas têm a vantagem numérica. Deve haver duas ou três unidades de piratas para cada unidade do lado dos heróis. Uma delas será lidarada por Esdras (H3). A essa altura da campanha você já saberá quantos inimigos são necessários para uma batalha emocionante... E o lado dos heróis ainda terá a ajuda da *Supernova* (veja a seguir).

Repetindo o que foi dito no Episódio 5, "uma batalha é feita de múltiplas histórias que se catalisam nesse evento traumático!". Não deixe este capítulo se limitar a debulhar pontos de vida de tropas e hordas — traga *drama* aqui! É no campo de batalha que os aspectos novelescos mais definitivos podem se mostrar! Anote um punhado de eventos dramáticos que podem acontecer, baseado em tudo o que ocorreu com os personagens até agora, e os deixe prontos para serem tirados da cartola no momento exato, interrompendo os turnos da batalha. Uma piloto pelo qual um dos personagens está apaixonado pode morrer, fazendo-o querer vingança; a personagem orgulhosa pode se sacrificar pelos protagonistas; certas lealdades podem ser provadas no último momento — enfim, mande o realismo para o inferno. Faça essa batalha ser marcante!

E do Lado de Esdras...

Apesar da ligação profunda entre o Príncipe Esdras Calatrava e Tornado, o governador do asteroide pirata, isso não justifica a estupidez de deixar um grupo de prisioneiros vivos para entregar sua localização exata para um ataque. Tornado tem responsabilidades. Um confronto em larga escala entre naves e robôs gigantes piratas em uma das zonas de asteroides tão conveniente entregaria sua posição para as forças mais próximas, que são ninguém menos do que a própria Brigada Ligeira Estelar — sendo mais exato, as forças da Brigada encarregadas da defesa da Estação Parlamentar, que, pela importância da estação, não são pouca coisa!

Porque os piratas estacionados no local, em caráter transitório, iriam embarcar numa batalha suicida contra seus inimigos? Porque eles já estão com a posição comprometida. Há um pacto comum entre piratas espaciais que caso eles estejam estacionados em trânsito em um asteroide como este, e as forças da lei eventualmente cercarem o local, eles devem se juntar à defesa — até a morte se preciso for — para garantir que o máximo possível da estrutura interna possa ser levado para outro asteroide, onde uma nova comunidade pirata irá se estabelecer. E, finalmente, porque piratas fazem sua fama em batalhas aonde podem se destacar com grandes feitos e a *Supernova*, nas suas dimensões míticas, promete uma batalha memorável! Sim, eles também estão em busca de sua própria fama, glória e histórias para contar!

Eventos Dramáticos

Eis alguns eventos que podem pontuar o combate em seu curso.

Combate entre os Asteroides

Embora asteroides sejam um local tradicional para emboscadas e combates de menor escala, a presença de centenas de tropas (além de uma nave de dimensões monstruosas), torna o lugar um fator de risco. Os personagens podem ser arremessados contra asteroides menores, estilhaços de rocha podem voar do nada e atingir a TODOS ao redor e, é claro, algum robô pode saltar de trás de algum rochedo perigoso. A cada uso de PdF, os personagens devem rolar 1d. Um 6 significa que algum asteroide foi atingido, e aquela unidade tem que se proteger de um ataque com FA=3d+PdF da unidade que gerou a explosão (ação e reação, meus caros...).

Ajuda da *Supernova*

A *Supernova* não conseguirá participar diretamente da batalha. Ela é muito grande, e não consegue entrar no campo de asteroides. Mas isso não significa que não irá ajudar. A cada turno, um jogador deve rolar 1d. Com um resultado 5 ou 6, a *Supernova* terá conseguido travar mira em uma unidade inimiga (escolha ou decida aleatoriamente) e irá soltar uma bateria de disparos. Quando isso acontecer, quaisquer personagens enfrentando aquela unidade receberão um aviso nos comunicadores e terão que se afastar no último instante para não serem atingidos por fogo amigo. Essa unidade terá que fazer um teste de H. Em caso de falha, será atingida por um disparo com FA=5d em escala Sugoi. A unidade inimiga será destruída sem direito a testes. Este é o poder da *Belonave Supernova*.

Mini-Hordas

Piratas espaciais querem fazer sua própria lenda e, por isso, os menos espertos podem cair em cima de um oponente famoso para ter a honra de sua morte. O problema é que quando isso acontece em um campo de batalha, eles disputam seu alvo como um enxame de marimbondos! No início de cada turno, peça para cada jogador rolar 1d. Caso algum tire um resultado 1, será atacado por uma horda de piratas dispostos a tudo para acabar com "um Cavaleiro de Uziel" e contar a história! Os robôs que formam a horda são de baixa qualidade; ela é mais uma amolação do que um perigo real. Mas é uma amolação que o fará gastar energia preciosa.

Horda Pirata (7K): F1 (corte), H1, R1, A1, PdF1 (perfuração); 50 PVs; Mecha; Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo; Bateria.

E Falando em Drama...

Não é interessante que este episódio se limite à destruir hordas e robôs. A batalha enfre as forças de Fuas e Esdras se concluirá na próxima edição, mas é bom que os inimigos tenham face. Por isso mesmo, recomendamos que o mestre vá para o gerador de proscritos na página 76 e crie líderes que darão trabalho para os protagonistas. Não estamos criando personagens muito especiais por um motivo: todos terão gente a enfrentar no próximo episódio e não é interessante diluir o impacto das lutas principais. Mas a melhor forma de lidar com combates ainda é dar um oponente para cada um, que tenha um nome de verdade e queira ser o responsável por sua morte.

Quanto ao personagem que enfrentou por duas vezes o próprio Calabar Armin (esperamos), chegou a hora. Depois de vários turnos de combate, seu inimigo (seja um líder contra o qual ele esteja duelando, seja uma unidade ou até mesmo uma horda), será explodido do nada. O responsável pela explosão sai do sistema de camuflagem e se revela como ninguém menos do que Dom Refrega, que deve se apresentar em canal de comunicação privado para o personagem, deixando claro que *"como esta é a última batalha, é hora de você saber a verdade"* — tirando a máscara e se revelando como ninguém menos do que o próprio *Calabar Armin!*

Refrega/Armin se dirige a seu adversário com serenidade. Soa um tanto absurdo que ele abra um verdadeiro monólogo em meio ao campo de batalha, mas isso apenas reflete o

gênero — é normal que oponentes, enquanto lutam, tenham uma longa conversa enquanto o universo explode ao seu redor. Como talvez este seja o último momento de caracterização do personagem, dê um desconto desta vez e narre para os jogadores.

"Eu não tenho mais robodrones. Deixei todos os meus em Uziel. Todos eles provavelmente estão sendo destruídos enquanto estamos lutando, e vou admitir que — já que aquilo era uma despedida — quis que todos os senhores de clãs perdessem algo equivalente em troca. Calcinei suas terras, arrasei seus domínios, vitimei seu povo, talvez tenha estraçalhado seus entes queridos. E não ligo."

Se o personagem jogador não entender, ele vai dizer:

"Ora, use o cérebro: como eu iria tirar robodrones e belonaves drones do planeta sem ser detectado pela Brigada Ligeira Estelar ou pela Guarda Regencial de Uziel? Eu sabia que os meus homens iriam debandar. Veja bem, qual é realmente o sentido de explodir a Estação Parlamentar? O que eu ganharia com isso?! *Explodi uma garotinha e tirei a vida de uma Consorte Regencial. Denunciar vocês? Ora, é a palavra do homem* mais odiado e procurado do Império *contra* heróis que salvaram um planeta da devastação! *E se tudo que eu falar vai ser visto como mera difamação, chantageá-los é tolice. Só quis ver se vocês tinham a coragem para, em nome da sua fama heroica, escolher entre o* merecimento *e a* posse *dela, estando uma ao custo da outra. Se vocês escolhessem tê-la, eu e vocês não seríamos diferentes; ao aparecerem aqui, vocês mostraram disposição para o sacrifício em nome não de seu bem pessoal, mas do bem de todos. Só quem mergulha na vilania sabe reconhecer o heroísmo. A vitória moral, apesar dos seus erros, é* sua."

Claro, isso não terminou. O personagem jogador já deve estar perdendo a paciência, por isso Armin vai concluir:

"Eu falei que meus robodrones estão em ação neste momento. Enquanto vocês estão no espaço, esperando por uma ameaça ilógica, sete das grandes cidades de Uziel estão sendo atacadas *— ou mais especificamente, as cidades onde governam os patriarcas dos clãs que decidiram por minha morte. Por que eu dirigiria meus últimos esforços a meros mensageiros como os condes que fizeram a pantomima daquela noite? Seria dar importância demais a eles; vingança se faz contra os mandantes, os capachos são apenas aperitivo. Não sei como vocês conseguiram virar os clãs de Uziel contra mim, pois nunca havia feito nada contra eles, mas foi uma medida vencedora e dou meus parabéns. Só que, se a derrota é inevitável, não vou morrer sozinho."*

Se o jogador estranhar essa falta de perspicácia e mencionar seu atentado em Shagetz, Armin vai arregalar os olhos por um instante e dizer...

"Shagetz? Nunca ouvi falar e sinceramente não me importa saber a essa altura. O importante é que, a esta altura, os patriarcas de clã e seus familiares mais próximos naquele instante se tornaram os primeiros a morrer — para que só em seguida meus demais robodrones iniciassem a devastação de suas cidades. E neste momento, os grandes heróis desse mundo... Estão aqui, tomando partido em uma luta fratricida.

Belonave Supernova OAV 2

Repetindo o que foi dito no Episódio 16: paralelamente aos conflitos no espaço, temos um evento catastrófico em outro local; e já que os heróis estão ocupados com seus próprios problemas, alguém tem que fazer algo. Esse pode ser o gancho para uma nova *side story* a ser narrada após o final da campanha principal como um OAV (veja o Apêndice de *Belonave Supernova Vol. 1*).

Os fatos: em sete grandes capitais de Grão-Domínio em Uziel, robodrones invadem os palácios dos governantes locais e os executam friamente. Em seguida, sete belonaves drones (uma em cada cidade), enterradas de alguma forma no subterrâneo, emergem cuspindo hordas que destroem a cidade. A Brigada Ligeira Estelar, estacionada na órbita do planeta, entra em ação. Os protagonistas podem vir das tropas que enfrentaram os proscritos na primeira *side story*, caso tenham sobrevivido — mas também podem ser novatos de cinco pontos, iniciando sua jornada.

Derrotar os robodrones só é simples em tese. Eles não obedecem mais a estratégias — apenas causam destruição em massa. Em suma, eles são uma horda de robodrones (veja as regras sobre hordas na página 40). Em cada cidade, os jogadores se depararão com uma horda como esta:

• F3 (corte), H1, R2, A3, PdF1 (fogo); 100 PVs; Mecha; Voo; Munição Limitada, Ponto Fraco.

Além disso, eles precisarão destruir as belonaves drone.

• F4 (esmagamento), H4, R8, A2, PdF3 (fogo); 40 PVs, 40 PHs; Mecha; Aceleração, Hiperespaço, Ataque Especial: Poderoso, Ataque Especial (PdF; teleguiado); Deflexão (escudos de defesa), Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo; Baixar Escudos e Munição Limitada.

Armin não programou a nave após cumprir sua missão, por isso ela está no automático. As hordas têm H1; dentro das naves, elas terão H2.

"Me diga agora, meu caro: antes de tudo sair do controle, eu, Calabar Armin, apenas lutava pelos meus interesses — meu exército e meu desejo de conquistar poder político. Mas vocês, pelo que lutam, afinal? PELO QUE ESTÃO LUTANDO DESDE QUE TUDO COMEÇOU?"

Isto é um choque: se Armin realmente não foi o mandante do atentado em Shagetz, quem foi? Mas não há tempo para digerir esta revelação. Porque Armin aciona a lâmina de seu robô... E o duelo final está prestes a começar.

CONTINUA NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

Episódio 25:
A Lógica da Destruição

Penúltimo episódio! Teremos um combate decisivo: de um lado, as forças piratas do Príncipe Esdras; de outro, as forças sob o comando do Conde Fuas. No meio do fogo cruzado, os protagonistas... E o próprio Dom Refrega. Este precisa ser um episódio dramático; lealdades serão testadas, duelos finais finalmente acontecerão, e no final, teremos uma surpresa que revirará tudo pelo avesso. Ou acham que tudo acabará aqui?

No Último Episódio...

O Príncipe Esdras congregou uma horda de piratas espaciais para impedir que as forças do Conde Fuas detivessem os robodrones de Calabar Armin e o impedissem de destruir a Estação Parlamentar! No final, as duas forças entraram em conflito — mas, para a surpresa de todos, os robodrones não apareceram! Mas Dom Refrega ressurgiu para um último duelo — e sob sua máscara, ele se revelou como ninguém menos do que...

As Difíceis Verdades

Calabar Armin, ou Dom Refrega, se dirige a seu adversário com serenidade, mesmo que o sabre de energia de seu robô já brilhe. Deixe que os oponentes conversem em meio à luta (veja "Flashback Dramático", página 40). Este pode ser o último momento de caracterização de Armin.

"Vou perder minha vida, e a única coisa mais preciosa do que a própria vida é a vida daqueles que amamos. Mas a quem amo? A vigarista que deu um golpe da barriga em um nobre vaidoso, que se acha mais inteligente do que realmente é? Tal nobre, que acha que seu filho o entregou às redes de comunicação? O "pai" que trocou respeito por dinheiro?

Meus "irmãos," que só não me mataram porque descobriram que eu não era filho de seu pai? Não. Meu maior ativo era a mim mesmo, e o perdi no momento em que fui marcado publicamente para morrer naquela festa. Eu sei porque eles fazem isso ao invés de apenas emboscar sua vítima. Porque o medo é a morte em vida, e viver sob o medo é morrer duas vezes. Todos saberão quem foram os responsáveis; meu corpo servirá de exemplo intimidatório. Lhes serei... útil. E é isso que me recuso a lhes dar."

O personagem tem o direito de ficar revoltado com Armin, mas sua sensatez é assustadora. Ele põe de volta a máscara.

"Agora, visto minha face verdadeira e não preciso mais de máscaras. Sempre fui o Scaramouche, dando minhas estocadas sob uma margem de segurança e posando de ameaça. Nunca estive em campo de batalha até agora. Controlei robôs à distância e fingia estar lá; e só agora entendo a baixeza dos que o fazem. Só gente sem valor comandaria brinquedos à distância quando homens têm a coragem de se colocar na linha de combate em nome do que crêem ou do que querem; estou deixando meus robodrones sem valor para um mundo de gente sem valor, mas não quero morrer como alguém sem valor, mesmo que não mereça. Quero morrer não como Scaramouche. Quero morrer como Espadachim!"

É assustador perceber que ele fala isso com alegria verdadeira, como só se na máscara ele encontrasse uma face como ser humano.

Então que comece o duelo, porque será o último e talvez seja o que decida se Refrega terá uma última participação no próximo capítulo. A ficha de Dom Refrega é a mesma da página 36. A ficha de seu robô aparece a seguir.

Scaramouche (25S)

F5 (fogo), H0, R5, A5, PdF3 (perfuração); 35 PVs, 25 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Força; perigoso), Implemento (Desvio de Disparos; veja o *Manual 3D&T Alpha*, página 92), Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) e Voo; Bateria e Munição Limitada.

Dom Refrega e seu robô Scaramouche são uma dupla muito perigosa. Se nenhum personagem tiver condições de enfrentá-lo em um duelo, pode ser melhor fazê-lo enfrentá-lo o grupo inteiro.

Refrega não se importa mais com sua vida ou sua morte e dará tudo de si. Caso ele vença, o protagonista não precisa morrer agora; seria péssimo para um jogador perder seu personagem no penúltimo episódio. A seguir temos algumas opções.

• **Derrotado, mas Poupado:** o personagem jogador sempre se lembrará do homem que o derrotou em combate, que o deixou desacordado dentro do seu cockpit. Algum robô o resgatará e o levará para algum hangar a disposição. No entanto, ele ficará sem seu robô gigante — já que ele será o único, ou um dos únicos, a não dispôr da tecnologia da Supernova, tendo que usar outra máquina. Isso fará diferença no último capítulo, e talvez Dom Refrega tenha com isso um gancho para aparecer no final...

• **Tempo Emprestado:** se o protagonista for morto por Refrega, o jogador pode invocar o Tempo Emprestado. Nesse caso, ele será tido como ferido, e se recuperará em algum lugar até que finalmente se junte aos demais no final do episódio. Só que ele entrará no próximo episódio marcado para morrer, podendo se valer do Sacrifício do Herói (*Manual 3D&T Alpha*, página 110) assim que o mestre lhe der a deixa para tal. Sem chance de sobreviver a isso: se o jogador fizer isso, terá que morrer como herói.

E o Resto da Batalha?

A revelação de Armin mostra que essa batalha é desnecessária, mas qualquer tentativa de interrompê-la vai ser rechaçada: todos estão fora de controle! Enquanto o duelo contra Refrega transcorre, os demais personagens estarão ocupados contra seus próprios oponentes e os exércitos piratas do Príncipe Esdras (supondo que apenas um herói esteja enfrentando Refrega); é exército contra exército! Traga de volta os robôs do Episódio 22 que tiverem sobrevivido, e junte a eles mais alguns.

Robô Pirata 5

Irregular Modificado (13S): F4 (fogo), H3*, R3, A2, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Implemento (Ataque Vorpal; *Manual 3D&T Alpha*, página 84), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo; Bateria, Munição Limitada.

Robô Pirata 6

Irregular Modificado (13S): F1 (corte), H3*, R3, A2, PdF4 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Implemento (Dardos da Agonia; *Manual 3D&T Alpha*, página 91; consiste de dardos elétricos disparados contra o robô; o piloto é afetado na cabine), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo; Bateria, Munição Limitada.

Robô Pirata 7

Irregular Modificado (13S): F2 (fogo), H3*, R3, A3, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração, Paralisia (chicote de energia), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo; Bateria, Munição Limitada.

Robô Pirata 8

Irregular Modificado (18S): F4 (fogo), H3*, R3, A4, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs; Mecha; Aceleração; Ataque Especial (F; poderoso; machado de energia), Ataque Múltiplo, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo; Bateria, Munição Limitada.

*Esta na verdade é a H dos pilotos piratas (veja a ficha acima); a H do robô em si é 0.

A ficha dos pilotos piratas é a mesma da página 48.

O Despertar do Mais Forte

Enquanto isso, abrindo caminho mutuamente entre as tropas adversárias, Fuas e Esdras acabam chegando às vias de fato:

O Conde Fuas, para surpresa geral, se revela um piloto extraordinário. Vocês nunca imaginaram isso. Ele é calculista, de movimentos técnicos e miras exatas. Esdras, por sua vez, é feroz e passional. Ele era um aventureiro, e toda a ação represada em seu interior desde que se tornou uma figura de bastidores parece explodir agora que ele retornou a seu habitat natural. Eles parecem querer o sangue um do outro. Léonie mediava as diferenças entre os dois, é agora a imensa dificuldade dessa tarefa fica clara.

Em meio ao caos, começam a surgir à distância pequenas naves de reconhecimento. Os personagens jogadores podem fazer um exame de área; os computadores identificarão essas naves como pertencentes ao contingente da Brigada Ligeira Estelar estacionado na Estação Parlamentar. Ou seja, os personagens acabaram se aproximando do alvo original!

É preciso contatar Fuas para obter instruções. No entanto, o Conde não responde por mais que se insista — e por mais que o contato esteja realmente aberto entre os dois lados. De repente, a tela de comunicação dos protagonistas escurece e surge um texto: ***"USUÁRIO INCORPORADO FUAS EM ESTADO DE INTERFACE NEURAL. SUPERNOVA SOB AVALIAÇÃO DE DIRETRIZES. FUNÇÕES DE ARQUITETURA INFORMACIONAL EM RECONSTRUÇÃO. AGUARDE."*** Se os personagens reclamarem, aparecerá a mensagem:

"USUÁRIOS PRIORITÁRIOS: DESABILITAÇÃO DE PRIVILÉGIOS CONCEDIDOS A USUÁRIO INCORPORADO FUAS NEGADA. MODELO 3 OPERATIVO SOB COMANDO DE SUPERNOVA."

Caso alguém pergunte o que isso significa: no Episódio 16, Fuas pediu aos personagens que fossem ao núcleo computacional da nave para desabilitar seus protocolos superiores, para evitar que o satélite-canhão fosse rastreado por Yetta. Isso não deixava de ser verdade, mas a verdadeira intenção de Fuas foi que eles *desabilitassem as travas de segurança para essa rede*, permitindo que ele as acessasse para a manufatura de armas sob seu controle — algo que ele não contou nem a Léonie, nem a Esdras. A *Supernova* se referirá ao robô de Fuas como Modelo 3. Se algum dos protagonistas perguntar QUAIS são os Modelos 1 e 2, duas imagens em traço brilhante sob fundo negro vão aparecer na tela.

São os robodrones que os atacaram em Shagetz.

Os personagens na verdade foram *manipulados por Fuas* — em uma traição tão descarada quanto a de Esdras. Caso algum personagem tentar se dirigir a ele, Fuas, com dificuldade (ele está praticamente sentindo a Inteligência da *Supernova* vasculhar cada milímetro informacional de seu cérebro, e isso é doloroso) se vale de todas as suas forças para dizer:

"Vocês n-não... nunca vão entender. Vo-vocês n... nunca estiveram em r... risco... eu nunca mataria Léonie... eu... a a... mava…"

Um teste de Habilidade revela uma descoberta: durante o atentado, os robôs perseguiam a vocês e a Leónie, mas erravam seus tiros mais facilmente do que deveriam — lembra de quando o texto dizia que "não era para ninguém morrer ainda"?

"F... fiz isso apenas para unir os clãs de Uziel a nosso favor... Ela jamais... concordaria... jamais soube... mas e-eu... sabia que... ela agarraria a... a oportunidade… ela convenceria a todos... ninguém... em Shagetz... era... inocente... seria por... um bem... maior... isso foi... só... uma… manobra**...** política.**"**

Fuas não conclui suas palavras. A tela mostra **"VARREDURA CONCLUÍDA"** e de repente, *todos* os robôs param. Estranhamente, só os robôs dos personagens permanecem controláveis por eles. Um texto surge nas telas dos protagonistas: **"AVALIAÇÃO EM ANDAMENTO."** Isso é incompreensível. Se algum dos jogadores tentar extrair uma resposta aceitável, virá outro texto, que desce repetidamente em rolagem na tela e em alta velocidade.

"PARA: <HUMANOS>. DIRETRIZ USUÁRIO INCORPORADO FUAS: MEIO ORGANIZACIONAL <POLÍTICA> É ÚNICA ALTERNATIVA À MEIO MANTENEDOR <FORÇA>. DEMÉRITO <IRREGULARIDADE> EXISTE PARA EVITAR <FORÇA>. <FORÇA> É DIRETRIZ PARA PRESERVAR <POLÍTICA>. DIRETRIZ USUÁRIO INCORPORADO ESDRAS: MEIO MANTENEDOR <FORÇA> DEVE SER USADA PARA DETER DEMÉRITO <IRREGULARIDADE> PARA ANULAR <POLÍTICA>. COMANDO: DEPURAR CONTRADIÇÃO LÓGICA. AVALIAÇÃO EM ANDAMENTO."

Esse texto se repete continuamente. De repente ele para e volta a se repetir, mas uma observação mais atenta revelará que *apenas os protagonistas* estão recebendo essa mensagem em suas telas. Os demais pilotos, de todos os robôs, tem seus veículos paralisados em pleno espaço, sem conseguir utilizar nada, nem mesmo seus sistemas de comunicação.

"AVALIAÇÃO CONCLUÍDA. USUÁRIOS PRIORITÁRIOS (inserir nomes de todos os personagens presentes desde o começo, um a um) INEFICIENTES. COMANDO: EFETUAR PROCEDIMENTO INICIAL. COMANDO: EXPANDIR AVALIAÇÃO PELA REDE."

Se houver alguma reação dos protagonistas o computador não responderá. De repente, os robôs de Fuas e de Esdras se abrem. Um novo texto surge:

"DIRETRIZ PRIMÁRIA DE USUÁRIO INCORPORADO DELETADO ESDRAS: *SUPERNOVA* COMO INSTRUMENTO DE EXECUÇÃO DE MEIO MANTENEDOR <FORÇA>. DIRETRIZ PRIMÁRIA DE USUÁRIO INCORPORADO DELETADO FUAS: SUPERNOVA COMO INSTRUMENTO DE PRESUNÇÃO DE MEIO MANTENEDOR <FORÇA>. AMBAS AVALIZADAS POR ANUÊNCIA TÁCITA DE USUÁRIOS PRIORITÁRIOS (inserir nomes de todos os personagens presentes desde o começo, um a um). AVALIAÇÃO CONCLUÍDA: MONOPÓLIO DA FORÇA PELO ESTADO. *SUPERNOVA* COMO DETENTOR DE FORÇA. USUÁRIO INCORPORADO FUAS SUPÉRFLUO. USUÁRIO INCORPORADO ESDRA SUPÉRFLUO."

Os robôs de Fuas e Esdras simplesmente explodem, sem ejetá-los. Em suma, eles acabaram de ser mortos. Mais um texto surge – e esse talvez seja o mais assustador de todos.

"IDENTIFICAÇÃO: DETENÇÃO DE MEIO MANTENEDOR <FORÇA> IDENTIFICADA COMO ÚNICO ELEMENTO COMUM DE DIRETRIZES. CONCLUSÃO: <FORÇA> = MEIO ORGANIZACIONAL. INFORMAÇÃO CONTRADITÓRIA DESCARTADA. RECLASSIFICAÇÃO EXECUTADA NO SISTEMA. DIRETRIZ PRIMÁRIA DA SUPERNOVA: EXERCER MEIOS ORGANIZACIONAIS <FORÇA> <ESTADO>. USUÁRIOS <HUMANOS> INEFICIENTES. REFORMATAR SISTEMA ORGANIZACIONAL <SOCIEDADE>. AVALIAÇÃO: *INAPTA*.

Um teste de Habilidade vai deixar bem claro o que se desenha em meio a essas informações: uma inteligência artificial disposta a exercer o papel organizacional de estado através da força, pois os humanos se mostraram ineptos em fazê-lo. E essa inteligência artificial comanda uma máquina capaz destruir a superfície de um planeta...

O Inimigo Final

Reparou que os usuários prioritários *nunca foram Léonie, Fuas ou Calatrava?* Foram aqueles que tinham a chave de rota; deixe os jogadores ficarem um pouco desnorteados por ora, mas no próximo episódio voltaremos mais detalhadamente a isso. É importante.

Quando todos os protagonistas se dão conta, as forças de Fuas e de Esdras estão sendo assassinadas em frente aos olhos dos personagens. Descreva de forma dramática a cena que todos estão vendo: os pilotos, tanto do lado de Fuas quanto do de Esdras, estão todos sendo ejetados de seus robôs gigantes. Que não param de atirar, acertando com suas armas de longa distância seus alvos em alta velocidade no espaço.

Em suma, todos aqueles que tiveram robôs turbinados pela tecnologia da *Supernova* estão sendo mortos em pleno vácuo do espaço sideral. Agora todos esses robôs obedecem à *Supernova* e são... Robodrones.

Os protagonistas não são vitimados por isso. Há razões, mas deixe-as para depois. De resto, os personagens terão que fazer o que é preciso — e talvez não sobrevivam para contar a história. Não é preciso se conter neste episódio. Dê um ar grave e narre o seguinte.

Chegou a hora de fazer aquilo que o próprio Imperador Silas sabia ser o necessário a fazer: destruir a Supernova. As palavras de Falconeri surgem em suas mentes: "Se não puderem ocultá-la, ou se ela cair em mãos inimigas, destruam-na. **Não existe a arma para acabar com todas as armas, não existe a guerra para acabar com todas as guerras."**

Agora vocês entendem. Ninguém deveria ter em mãos tamanho poder. Ninguém foi sábio para usá-lo. Nem mesmo vocês. É lógico. A Supernova tem razão neste ponto: vocês foram usuários ineficientes, mas... Vocês não vão aceitar seu julgamento sem lutar!

Diga a frase a partir da conclusão de Falconeri:

"Que a luz das estrelas... **ILUMINE SEU CAMINHO PARA A VITÓRIA!"**

CONCLUI NO PRÓXIMO EPISÓDIO!

O Que Está Acontecendo?

Em resumo: a *Supernova* atingiu o estágio de **inteligência senciente.**

Um paralelo simples é o dos animais de companhia: porque alguns deles são relativamente maiores do que suas versões "da natureza?" Ora, porque inteligência vem da combinação de três fatores:

- **Proporção entre células nervosas e massa corporal:** massa demais significa muito a gerenciar para que um cérebro se dedique a coisas supérfluas como inteligência (seu cão precisou dela até agora?)
- **Quantidade mínima de células nervosas para executar funções de inteligência:** não adianta nada ter a proporção correta se a criatura só tiver cérebro o suficiente para latir e ser fofinho.
- **Órgãos de manipulação:** não adianta ter o potencial da inteligência sem ter o que fazer com ela, para desenvolvê-la. Por isso golfinhos (que tem potencial para ser até mais inteligentes do que os humanos) jamais os desenvolveram; por viver em um ambiente aquático, é mais interessante evolutivamente que eles sejam aerodinâmicos...

O que a *Supernova* fez ao longo da história toda foi agregar massa cerebral — ou o mais próximo disso. A primeira coisa que a chave de rota fez foi se atualizar ao acessar toda a rede de comunicação pública para atualizar seus dados. Foi seu primeiro salto de inteligência. Com o tempo, esta foi expandindo mais — e isso foi feito justamente nos robôs de Yetta. Ela ainda não tinha como interferir diretamente; mas ao se instalar como computadores de bordo dos robôs, ganhou instrumentos de manipulação — basta lembrar do robô que saiu de controle sozinho. Foi um ensaio. Em suma, ela ganhou pernas, mãos e olhos por todos os lados e pode desenvolver sua inteligência, chegando ao ponto de enviar os robôs para proteger seus donos em Shagetz. **A *Supernova* sempre esteve presente.**

Graças à interface com Fuas, ela atingiu seu *ponto de ignição* como ser senciente, e a inteligência verdadeira pressupõe consciência crítica...

Episódio 26:
A Canção da Despedida

As boas animações japonesas (que servem de inspiração para *Brigada Ligeira Estelar*) têm começo, meio e fim. Esta campanha não deve ser diferente: este é o final de *Belonave Supernova*. É a hora de encerrar a batalha final, vencer (ou não) seus últimos oponentes e estabelecer os destinos derradeiros dos personagens — que ficaram poderosos demais para serem meros herois. Então, que a conclusão desta sessão seja épica — porque depois, teremos o fim da festa...

No Último Episódio...

Vocês decidiram ser verdadeiros heróis. E no meio da luta fratricida entre o Conde Fuas, que pagou um preço alto por seus erros, e o Príncipe Esdras, que mergulhou em uma cruzada genocida, vocês compreenderam — talvez tarde demais — que não há escolha certa entre dois lados errados. Agora, milhões de pessoas podem morrer, e para piorar ainda a situação, a Supernova atingiu um nível autônomo. E não é mais obediente.

A Horda dos Robodrones

Os personagens jogadores terão que enfrentar hordas (ver caixa na página ao lado) — mas essas hordas não serão meros grunts; vêm das forças com as quais protagonistas lutaram até agora, comandadas pela inteligência artificial da *Supernova*. Há um mistério: como é que os protagonistas não tiveram seus robôs tomados pela inteligência inimiga?

Simples: eles foram os comandantes dela desde o começo. Os três nobres desconfiavam disso, mas procuravam entender o que estava acontecendo já que os próprios

personagens não tinham conhecimento desse fato. Isso explica muita coisa — como o fato dos robôs voarem para protegê-los em Shagetz.

A *Supernova* atingiu massa crítica de inteligência e luta por seu livre arbítrio — mas ainda não se libertou de suas limitações. Ela pode matar os heróis indiretamente, através dos drones, mas não diretamente; por isso está fazendo *upgrades* em sua mente para poder executar a rota mais eficiente de ação: usar um de seus canhões e destruir a todos.

Hordas da *Supernova* (13S)

F1 (esmagamento), H5, R2, A2, PdF1 (perfuração); 100 PVs; Mecha; Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo; Bateria.

Os robôs têm Habilidade 5, pois estão sendo controlados pela *Supernova*. Entretanto, possuem um redutor de H–1 contra os personagens. A inteligência artificial ainda está tentando se libertar dos comandos que a impedem de matar os heróis. Assim, na prática, a horda luta com H4.

A *Supernova* está usando os robodrones para ganhar tempo. Os personagens sabem que essa é uma tática diversiva; há sinais de sua presença invasiva nos sistemas da Estação Parlamentar. Um perito explicará: a *Supernova* obteve inteligência provisória com o cérebro do Conde Fuas — apenas o bastante para entrar em "ignição" e buscar nas redes de comunicação mais "neurônios". Dentro da Estação, todo o conteúdo informacional está sendo devassado e agregado à inteligência da *Supernova*. É aterrorizante: se ela julgou os personagens por sua incapacidade de lidar moralmente com o poder que tinham — algo feito em boa fé, apesar de tudo — o que fará ao devassar o parlamento? Como ela julgará a humanidade como um todo?

É quando teremos um ponto de virada na situação.

As Forças de Falconeri

De repente, chuvas de rajadas de energia começam a destruir os robodrones. Uma sombra translúcida começa a tomar forma em meio à negritude do espaço. Uma gigantesca nave dourada emerge, com padrões azuis e vermelhos adornando suas laterais... E o brasão dos Falconeri.

Uma voz poderosa emerge dos comunicadores: "Vocês que estão lutando contra a Supernova, entrem em nosso hangar. Vocês não têm muito tempo. Obedeçam essa ordem! Dela depende as vidas de vocês e de toda a Constelação do Sabre!". É a voz do Grão-Príncipe Lucas Falconeri, Príncipe-Regente de Montalbán e filho de Silas Falconeri, fundador da Aliança Imperial do Sabre.

Os personagens terão três turnos para passar pelos robodrones e chegar aos hangares da Belonave. As hordas terão um redutor de –1 em sua FA, porque a bateria de canhões laterais da *Gilgamesh* — a belonave de Lucas Falconeri — está dando cobertura a eles.

Implemento: Convocar Hordas

Custo: 3 a 7 PHs. **Alcance:** longo; **Duração:** sustentável.

Este implemento, em termos de jogo, é similar à magia Criatura Mágica (*Manual 3D&T Alpha*, página 89), mas aqui você convoca uma horda, que deve ser construída como um personagem (ver "Lutando contra Hordas" na página 40), podendo ser tanto soldados comuns na escala Ningen quanto robôs gigantes na escala Sugoi. No caso de pessoas comuns, essa implemento pode ser obtido como poder de kit, dependendo do kit (à critério do mestre).

As regras e os custos são os mesmos: cada PH gasto dá a você 1 ponto de personagem para montar a sua horda. Assim, por 4 PHs você tem 4 pontos para distribuir entre suas características e vantagens. A diferença, no entanto, é que é preciso gastar um adicional de 2 PHs, além do seu custo em pontos, para dar a ela a característica de horda.

Assim como em Criatura Mágica, Convocar Hordas também pode ser aprendida nas versões Superior (custando de 4 a 12 PHs) e Suprema (de 3 a 12 PHs), seguindo as mesmas regras dos implementos equivalentes.

Belonave Gilgamesh (44K)

F4 (esmagamento), H0, R8, A6, PdF8 (fogo); 40 PVs, 40 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial III (PdF; poderoso), Aura de Partículas, Hiperespaço, Invisibilidade, Deflexão, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Voo; Baixar Escudos, Munição Limitada.

Uma belonave de respeito: 4.000 tripulantes, 800 robôs gigantes, 20 naves de reconhecimento, oito couraceiros (com 90 robôs cada). Seu destaque é a presença de três canhões de plasma na sua parte frontal; quando os três disparam simultaneamente, se fundem em um único e devastador ataque (custo de PHs para usar, FA=H+1d+14; em caso de crítico, FA=H+6+42). Não é o bastante para destruir a *Supernova*, mas é poderosa o suficiente para sobreviver a ela... Se o seu capitão for hábil para isso.

Ao entrar no hangar, os protagonistas terão uma surpresa: uma holografia do próprio Lucas Falconeri está de pé sobre um disco de comunicação. Mas eles não serão recebidos apenas por uma imagem: de pé, ao lado do disco, está o Comandante Belgrano. *"Olá a todos. Vim lutar minha última batalha ao lado de vocês. Acredito que eu lhes deva isso."*

"E peço desculpas por não estar com vocês", interrompe Lucas. "Eu deveria estar presente, assim como Belgrano. Esta é minha nave pessoal, baseada no que aprendemos sobre esse monstro, mas com um trunfo: foi feita do zero, sem participação direta da Supernova em nenhum aspecto. A Gilgamesh não será afetada. Cedê-la é o mínimo que posso fazer."

"Não fale assim, Alteza Regencial. Todos temos negócios inacabados aqui, mas sua vida é o maior ativo que temos para que o Império volte a ter um futuro. O senhor não pode arriscar

isso resolvendo todas as ameaças da Constelação. Este papel...” — e nisso, Belgrano respira fundo e dirige a vocês um olhar significativo: “Esse papel pertence aos heróis.*”*

Agora é a hora dos esclarecimentos enquanto técnicos fazem reparos em seus robôs. Um perito informará aos jogadores que a Supernova está de upgrade em upgrade se livrando de suas atas mentais (havia o medo, no Grande Vazio, de que as máquinas saíssem de controle, daí tantas barreiras de segurança). O processo começou no primeiro update da chave de rota, mas a quebra das defesas sob ordens de Fuas permitiu que a evolução da inteligência artificial chegasse a auto-suficiência praticamente total. Não há tempo para descanso; terão que cumprir sua missão enquanto seus robôs não correm o risco de se voltar contra os pilotos. Se estes forem trocados por robôs comuns, estes não serão bons o suficiente. Não há escolha.

O Comandante Belgrano nunca deixou de acompanhar os personagens à distância. Quando piratas passaram a usar a tecnologia da Supernova, ele percebeu algo errado e avisou Lucas para mobilizar suas tropas.

Belonave Supernova Senciente (54Ka)

F5 (esmagamento), H5, R7, A6, PdF6 (fogo); 45 PVs, 35 PHs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; amplo, perigoso, poderoso), Deflexão, Hiperespaço, Implemento (mata-dragão), Invisibilidade, Pontos de Vida Extras e Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo.

A ficha da *Belonave Supernova* apareceu originalmente em *Belonave Supernova Vol. 1*, página 45, mas por praticidade a apresentamos novamente aqui. Note que agora ela possui um valor de Habilidade, por conta de sua inteligência artificial ter alcançado um nível senciente.

No Coração da *Supernova*

O objetivo final dos personagens é invadir a *Supernova* e explodir os seus geradores de energia. Os geradores são o ponto fraco da belonave — mas só são um ponto fraco em *conjunto*. Se apenas um gerador for destruído, os outros manterão a nave funcionando enquanto a área atingida é reparada; por isso, *todos têm que ser explodidos ao mesmo tempo.*

Para piorar, os geradores estão pulverizados ao longo da extensão da Supernova. E, é claro, a belonave irá se defender, usando seus drones para fazer o serviço que ainda não pode fazer diretamente — isto é, matar os heróis.

Uma vez que os personagens partam com seus robôs para a *Supernova*, o canhão dela estará livre para explodir a *Gilgamesh* e a *Estandarte*. Mas as duas naves não poderão fugir, pois precisam dar cobertura aos heróis, até que eles entrem na *Supernova*, e, é claro, proteger a Estação Parlamentar.

Não se preocupe em rolar o combate das naves; deixe isso apenas como pano de fundo. Descreva as trocas de tiros da *Gilgamesh* e a *Estandarte* contra a *Supernova*. A *Gilgamesh* é uma das naves mais poderosas da Constelação, e a *Estandarte*, graças as melhorias, não fica muito atrás. Ainda assim, elas não têm chance contra o poderia da *Supernova*. Tudo depende dos heróis. Se quiser algo dramático, pode fazer a *Estandarte* mergulhar em um ataque suicida, danificando o canhão principal da *Supernova*, dando assim uma chance à *Gilgamesh*. O sacrifício da *Estandarte* e seu capitão seriam um grande momento dramático para pontuar este capítulo final; faça a cena memorável. Os protagonistas terão a obrigação de não falhar em hipótese nenhuma!

Uma vez que entrem na *Supernova*, os personagens terão que se dividir. Em seu caminho até os geradores, serão atacados por uma horda de robodrones. Note que, apesar dos heróis estarem cada um em um corredor, estarão enfrentando a *mesma* horda.

Há um gerador central, mas explodi-lo primeiro fará com que ele exploda a si e os demais geradores, intensificando a explosão e causando um arco de destruição tão grande que atingiria a Estação Parlamentar — e, é claro, levaria os protagonistas junto. Ou seja, para salvar a todos, *é preciso destruir os geradores menores;* nesse caso, a explosão do gerador maior será imensa, mas não a ponto de atingir a Estação Parlamentar, ou de impedir que os personagens escapem. Lembre que a *Supernova* (ainda) não pode invadir os controles dos robôs dos personagens, ejetando-os ou cortando seu ar, mas eles têm uma rota a seguir — e mesmo sem poder interferir diretamente, a *Supernova* sabe para onde eles vão, gerando hordas contra eles.

Hordas da *Supernova* — Segunda Leva (13S)

F2 (corte), H5, R3, A3, PdF2 (perfuração); 150 PVs; Mecha; Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo; Bateria.

Essa nova horda será mais resistente. A cada turno de combate, descreva os personagens destruindo drones com seus sabres de energia e armas de disparos, enquanto avançam pelos corredores da *Supernova*. É um momento feito para ser dramático — faça tudo parecer difícil; deixe eventualmente um robô perder seu braço em combate se for o caso!

Se quiser complicar a vida dos heróis, exija testes de Habilidade (ou de perícias como Ciência, Máquinas ou Sobrevivência) para encontrar os geradores. Um teste pode ser feito a cada turno, e cada personagem terá que acumular três sucessos para chegar a seu gerador. Se quiser simplificar, faça os personagens chegarem aos geradores simultaneamente, quando a horda tiver cerca de 30 PVs.

Os geradores são quase tão grandes quanto vocês, com uma luz azulada é ofuscante. Provavelmente vocês só olham diretamente para eles por estarem dentro da segurança de seus robôs gigantes, que regulam a luminosidade das imagens que captam no exterior.

Os personagens ainda terão hordas a enfrentar nas salas dos geradores, mas agora elas possuem um redutor de FA–1, pois querem evitar danos no local. Não é difícil destruir os geradores, mas antes é preciso destruir sua blindagem, que se defende com FD 10 e possui 10 PVs. Uma vez que a blindagem esteja destruída, qualquer dano, por menor que seja, fará um gerador entrar em colapso.

Mas, no último momento, exija um teste de pilotagem Difícil de cada herói. O *upgrade* foi alcançado e a *Supernova* finalmente conseguiu se libertar de qualquer amarra instrucional quanto aos personagens! Passando pelo teste, o robô terá entrado em modo manual; o personagem terá um redutor de –1 nos testes para sair da estação (mesmos testes para encontrar os geradores). E deve fazer isso rapidamente, pois em 2d turnos a *Supernova* vai explodir...

Personagens que falharem no teste de pilotagem podem ter 1d turnos de autonomia para destruir a *Supernova* antes que sejam destruídos. Talvez você prefira fazer que, com pelo menos dois geradores destruídos, a *Supernova* simplesmente pare, congelando as ações dos robodrones e garantindo que todos personagens possam sair dessa.

Outra possibilidade seria que, na pior situação, um personagem que estivesse prestes a morrer fosse socorrido (e salvo) *por um vilão que talvez queira morrer de forma digna.* Sim, seria uma ótima oportunidade para resgatar Dom Refrega, caso o personagem tenha sido derrotado por ele e poupado. Drama é tudo. Refrega foi criado apenas como um disfarce, mas se tornou um refúgio contra a pequenez e mediocridade da vida — talvez esse fosse um bom momento para um discurso final durante a luta (sim, isso *é* soa absurdo, mas quem liga?) contra os robodrones da *Supernova*. Refrega cobriria a fuga do personagem jogador, mas teria que escapar por si só, morrendo no processo. Talvez, para fins dramáticos, Refrega nem queira fazer escapar: talvez aceite que o melhor é encarar sua morte com paz e dignidade, em meio ao fogo e escombros.

O que importa é que os heróis destruam os geradores e escapem da *Supernova*. Uma vez no espaço, serão resgatados pela *Gilgamesh*, que dará um pequeno salto hiperespacial. É importante dar a sensação de uma corrida contra o tempo; eles terão que resgatar todos os personagens jogadores e fugir imediatamente. Enfim, é hora de descrever a cena final...

Um engenheiro surge para recebê-los, mas agora seu ar é apreensivo. "Venham, não podemos perder muito tempo! A Supernova vai explodir! E seu impacto... Não sabemos se a matéria expelida vai afetar a Estação Parlamentar, mas ela pelo menos está a uma distância considerável; nós, não!"

Se algum dos personagens jogadores perguntar sobre a Estação Parlamentar, Belgrano — que surge convenientemente na cena, preocupado com todos — vai responder:

"Fizemos o que pudemos. A Estação terá chances de sobreviver — só descobriremos se tivemos sucesso ou não quando a Supernova *explodir. Obedeçam e vão todos para uma área segura. Rápido!"*

Todos vocês o acompanham com passos apertados até a ponte de comando. Mas nem têm tempo de sentar. Por segundos, a sensação que vocês têm é que o tempo mais uma vez se torceu em seus estômagos. O salto hiperespacial é breve, apenas alguns segundos — mas esses segundos foram o bastante.

Vocês veem a explosão ao longe, pelas falsas janelas da nave. É como se, por alguns minutos, uma nova estrela surgisse no céu.

Essa será uma visão que vocês carregarão pelo resto da vida.

O Destino Final

Supondo que todos os personagens tenham sobrevivido (ou pelo menos alguns), resta uma ponta solta a amarrar: o que será feito de suas vidas?

O mais óbvio seria dar alguns dias e apresentar as consequências imediatas de forma concisa — porque é o final de tudo e não valeria a pena complicar com tramas que esticassem uma história concluída. Não vale a pena amortecer o impacto do que aconteceu. Nesse caso, o ideal é estabelecer tudo de uma vez só e conduzir a despedida desses personagens.

Outra ideia simples é dar um salto cronológico de um ano e garantir que os personagens jogadores se reencontrem em algum lugar — até mesmo em Uziel, por que não? Há possibilidades para todos os personagens e poderemos saber o que foi feito de suas vidas depois de tudo isso.

No caso do nobre, supondo que ele tenha aceitado o casamento com a donzela Gurran, talvez os parentes dela tenham sido devastados no ataque dos robodrones de Armin a Uziel. Talvez tudo que reste à ela seja a fidalguia. Sem o ônus dos Gurran em suas vidas, seria possível ser feliz com essa moça.

Caso os personagens queiram confessar sua participação na destruição causada por Yetta, as punições dificilmente seriam muito graves, graças às ligações de Belgrano com Lucas Falconeri — e pelo trabalho deles contra Armin. É possível que os personagens sejam indultados por seus erros caso eles venham à tona, mas isso não virá sem custo: eles certamente perderão seus títulos de cavaleiro; militares terão que escolher entre a baixa e a corte marcial. Eles podem se tornar hussardos de uma guarda de domínio (talvez a serviço de personagem nobre), tendo uma vida mais tranquila. Numa outra hipótese, quem o convidaria para tal papel seria o Grão-Príncipe de Lizst em Annelise, em respeito pelos que lutaram pelo sonho de sua mãe.

Quanto a Shagetz, lembram que sugerimos que algum personagem "desacompanhado" pudesse encontrar alguém especial por lá? Caso ele a tenha salvo, por que não começar uma vida nova ao lado dela?

De modo geral, quem tinha metas na vida antes desses eventos costuma refazer a vida mais facilmente. É como começar de novo, mas agora o personagem é uma pessoa diferente e vai encarar com um novo espírito os desafios que surgirem em seu caminho.

Essas são possibilidades. O que importa no fim das contas é que, apesar das lutas e do sofrimento, todos cresceram com esses eventos. São seres humanos melhores. Talvez tenham tido que passar por sacrifícios, mas encararão o futuro de cabeça erguida. E depois de tudo o que aconteceu, essa pode ser a melhor forma de se ter um final que, apesar dos pesares, foi... Feliz.

Escolha uma canção bonita para tocar ao fundo enquanto os personagens confraternizam pela última vez. Sobem os créditos.

FIM.

Extra:
Depois de Tudo

A saga acabou. Os personagens devem agora seguir outros rumos na vida; independentemente de seu final ter sido positivo ou trágico, o fato é que eles cresceram demais para continuarem como personagens jogadores. No entanto, podem se tornar coadjuvantes em futuras campanhas, quando novos personagens terão sua chance de se tornarem heróis e fazer sua lenda.

Não importando os rumos particulares de cada campanha, os eventos de *Belonave Supernova* serão lembrados dentro da continuidade da Constelação do Sabre. Não se faz um levante com milhões de mortos, se assassina uma Consorte Regencial, quase se destrói a Estação Parlamentar e se expõe a existência de tecnologia proibida para depois se fingir que nada aconteceu. Por isso mesmo (como se fosse um extra do DVD/Blu-Ray da série), vamos traçar quais serão as consequências desses no cenário.

O Destino dos Coadjuvantes

De modo geral, quem sobreviveu é aquele a quem o mestre (ou a ação certeira de um personagem) permitiu sobreviver — a campanha é sua, nós só fornecemos a matéria-prima. Mas estamos oferecendo uma possível rota de ação lógica para o destino de alguns personagens. Afinal de contas, eles sempre podem reaparecer em alguma campanha futura de *Brigada Ligeira Estelar*...

• **No Mundo de Origem:** se algum personagem do primeiro volume voltou ao seu lar ao fim do primeiro arco (lembra do que falamos caso algum coadjuvante não funcionasse?), ele tocou sua vida. Se uma namoradinha voltou na ocasião, ela não irá mais esperá-lo; arranjou outro sujeito. Mas sinceramente, talvez isso não mereça lágrimas; um personagem jogador pode ter encontrado coisa melhor pelo caminho. Deixe-os pra lá.

• **O Comandante Belgrano:** ele blindou os personagens como pôde com o Príncipe-Regente Lucas Falconeri. Se preciso fosse, assumiria a culpa, mas Lucas jamais o permitiria arcar com isso. Se nada aconteceu com nossos personagens, foi por causa dele. Então ele pediu sua baixa — já podia ter se aposentado há muito tempo. Belgrano voltou à seu lar; hoje passa os dias entre os netos e pescando, deixando seus últimos segredos com o próprio Lucas. Ele já cumpriu sua missão. Talvez possa ser usado em campanhas caso algum coadjuvante mencione-o como "alguém que conhece certos segredos".

• **Os Sobreviventes da Milícia:** a pergunta é — para que associar seu nome a alguém maldito? O nome de Calabar Armin ganhou o signo da infâmia; personagens que serviram a ele passaram a ter a desvantagem Segredo e agora têm uma sujeira a esconder. Muitos virarão mercenários; alguns mudarão de identidade e tentarão entrar na guarda de um nobre que faça vista grossa. Este pode ser um bom histórico para vilões em futuras campanhas, ou até mesmo para herois que tenham culpas a expurgar...

• **Brontis Chernobog:** Continua na Guarda Regencial de Arkadi, sempre em seu papel de guerreiro grosseiro, violento e desleal. Nunca esquecerá o que aconteceu. Pode servir como "duelista malvado" em campanhas futuras.

• **As Ex-Detentas:** aquelas que ficaram ao lado dos personagens do começo ao fim foram indultadas. Estão livres para recomeçar a vida. Os motivos disso, assim como o destino das prisioneiras que lutaram ao lado de Yetta, poderão ser vistos melhor em "O que aconteceu com Uziel?" Quanto à Shaina Metz, uma vez indultada, ela e algumas de suas antigas colegas de gangue se juntaram às forças remanescentes de Fahr Ess, bem reduzidas após tudo o que aconteceu. Se algum clima tiver rolado entre Fahr ou Shaina e algum personagem, fica a seu critério se isso floresce em romance. Caso contrário, Fahr e Sahina aprendem a trabalhar bem em conjunto...

• **Tornado e os Piratas:** Tiveram que achar algum outro asteroide para se restabelecer (já que foram localizados), mas continuam na ativa. A tecnologia da *Supernova* pode aparecer em naves e robôs piratas graças a sutil... Pirataria de dados no capítulo 23. A *Supernova* não existe mais, logo essa tecnologia não vai criar problemas a curto prazo, mas...

• **Oficiais da *Estandarte* e da *Supernova*:** aqueles que foram agregados logo no começo, pertencendo a outras guardas, não oferecem nenhum grande mistério — voltarão às suas guardas de origem. Um pouco de ajuda do Comandante Belgrano vai explicar porque tudo continuará bem após eles terem se ausentado de seus postos: todos estavam "em missão". No caso das guardas de Fuas e de Léonie, eles voltam para servir a seus sucessores na posição. Como Esdras se tornou um aventureiro, e tudo o que ele contava era com uma guarda doméstica e um senhor palatino em domínios pelo qual ele não se interessava muito, é possível que o domínio dele e sua guarda sejam incorporados por outros, mas nada se sabe ao certo e vai se demorar muito até que haja alguma definição.

• **Prudo Gurran, Barão de Teichel:** talvez o sujeito mais feliz aqui. Não importa o que tenha acontecido, ele sairá ganhando. Antes de mais nada, ele é um homem de negócios, capaz de farejar qualquer oportunidade. Ele irá casar politicamente bem seu filho, terá feito contatos e, de quebra, faturou bastante com tudo isso sem se comprometer de verdade. Talvez possa retornar em campanhas futuras, caso esta precise de alguém oportunista e com contatos, mas que vai ser simpático e colaborativo com os personagens enquanto isso lhe render dinheiro.

• **Dom Freyde Gurran:** caso ele tenha permanecido vivo de alguma forma, não acontecerá muita coisa com ele. Ele sempre orbitou em torno de Frostig e tudo depende do que acontecer com este último: se Frostig virar a mesa a seu favor, Freyde procurará parasitá-lo como puder; se ele correr o risco de ser punido, Frostig é capaz de fazer dele um bode expiatório, com risco de destituição. O mestre decide.

• **O Príncipe Frostig:** O maior interessado em enterrar o segredo por trás do levante de Yetta. Embora ele tenha tentado eliminar os heróis como queima de arquivo, e tenha agido ao lado de Armin, sabe que discrição vale ouro aqui. Caso os personagens mantenham o segredo do que aconteceu, Frostig ficará em seu canto. Não seria de se espantar que ele pegasse todo o dinheiro acumulado na vida e fugisse para um planeta distante e tranquilo, criando uma nova identidade, se mantendo de forma discreta, sem as obrigações de ser um nobre — e vivendo bem longe do gelo, do qual já está de saco cheio. Quem sabe ele até seja feliz assim e por isso seja prestativo para aventureiros em troca do silêncio...

• **O Duque Vigdor Zipper-Rappaport:** voltou para Kaminska e reassumiu sua posição como se nada tivesse acontecido... E pensando bem, nada aconteceu mesmo. Ele é perfeito para se utilizar como inimigo em campanha ou, como aconteceu em *Belonave Supernova*, como um aliado de risco, com o qual você pisa em ovos para evitar consequências desagradáveis; o Duque de Kaminska pode ser um inimigo bem duro de se roer.

• **O Capitão de Belonave:** Leia-se, o capitão de Belonave da Brigada Ligeira Estelar que participou da batalha contra Yetta em Uziel, partindo do princípio que este foi o rumo dos acontecimentos. Supondo que não se trata da Capitã Tereza Augusta da Belonave Almirante Calaveira (ver *A Constelação do Sabre, Vol. 1*), podemos assumir que você criou outro capitão e outra belonave para a campanha. A sugestão é: deixe-o como um coringa para o futuro. A menos que isso ocorra por um motivo muito específico, qual o motivo de se criar uma nova belonave caso algum dia você decida fazer uma nova campanha no espaço?

• **Príncipe-Regente Lucas Falconeri de Montalbán:** o grande vencedor em toda esta história. Na melhor das hipóteses, aumentou seu poder de fogo político e popularidade por estar na batalha com sua belonave pessoal, o que é enfurecedor para as organizações de mídia Tarsiana; na pior, não terá sido manchado por essa situação e pode manobrar de alguma forma tudo a seu favor. Além disso, não pense que o que aconteceu com a Princesa-Mãe Léonie não lhe importou; ele não deixaria Calabar Armin e seus robodrones passarem incólumes pelo que fizeram. Lucas é um homem de fibra; se ele chegar um pouco mais perto do trono depois disso, o sacrifício de Léonie não terá sido em vão.

• **A Estação Parlamentar:** apesar de ter sofrido alguma interferência com a explosão (e o ataque hacker da *Supernova*) e sofrido com 36 horas de problemas técnicos, ela continua aonde sempre esteve, sem vítimas.

O que Aconteceu com Uziel?

O mundo mais severamente afetado por toda essa história — e pelos acontecimentos que vieram depois.

• **As Forças de Yetta:** apesar do extermínio de suas forças em combate — que a essa altura não se limitava às criminosas de Yetta, mas milhões de pessoas dentro da extrema pobreza — muitas delas escaparam, arrumando trabalho como mercenárias ou jagunças. Algumas sobreviventes se tornaram saqueadoras armadas e ferozes, tentando tomar o que for possível em meio ao caos; outras preferiram se esconder, deixar a poeira baixar e tentar algo novo (como levantar o povo contra os nobres que, aos olhos da população, deixaram tal catástrofe acontecer). A essas sobreviventes, cunhou-se a alcunha de *Garras de Ferro* — e não custa dizer, ninguém encontrou o corpo de Yetta, deixando que algumas delas se agarrem a algum tipo de esperança.

• **Os Moradores de Shagetz:** o ataque foi traumático, mas a vida segue. A tendência de se ver Shagetz como um refúgio de criminosos fez com que a primeira vista a cidade fosse vista como um lugar onde sujeiras são enterradas debaixo do tapete, mas depois de tanta destruição sua existência pode ter ganhado uma nova conotação: é um lugar para o recomeço, onde se pode deixar tudo de ruim para trás e começar um novo futuro. Não é de se admirar que seus nobres protejam tanto este lugar; talvez seja onde um ser humano possa ser bom em Uziel. E pensando bem, esse não é um ótimo motivo para se empunhar armas e lutar por ele?

• **A Cidade Carcerária Sul:** menos de duas mil pessoas decidiram ficar na prisão em vez de seguir Yetta. A Cidade foi devastada no ataque, fazendo com que ela se tornasse inviável à sobrevivência humana (e centenas dessas detentas morreram de frio e fome enquanto ninguém tomou uma decisão sobre o que se fazer com elas). O governo optou por um perdão total das que ficaram, excetuando-se as culpadas de crimes hediondos; estas só tiveram penas reduzidas e foram enviadas para cadeias normais ao longo do planeta. Uma nova Cidade Carcerária Sul será construída. Acha que as grandes empreiteiras do planeta iriam perder essa oportunidade, ainda mais quando o Príncipe-Regente agora depende delas para reconstruir uma parte inteira do planeta devastada por Yetta Fur? Além disso, este mundo ainda é Uziel, e cedo ou tarde reconstruir essa cidade será necessário...

• **A Nobreza das Terras Destruídas:** uma bagunça. Ninguém mais sabe quem sobreviveu ou quem é o dono de quê, nem tem ideia de quem permanece leal a algum lado político ou trocou de lado e esfaqueia seus antigos aliados pelas costas, aproveitando-se do caos. A destruição causada pelas forças de Armin no planeta também bagunçou bancos de dados e provedores que armazenavam identificação. Imagine que, em uma região devastada, a defesa das terras e da população tenha sido conduzida por um nobre menor, e de repente surge o rumor de que ele é na verdade um bastardo ou impostor assumindo o nome dos nobres mortos em meio ao caos. Pune-se como facínora ou reconhece-se o sujeito como herói por ter unido a guarda e a população na defesa da região? E tais rumores são verdadeiros ou são armação de algum outro nobre mais poderoso contra um jovem que perdeu quase todas as pessoas que o conheciam? Pense no cenário que permite que isso seja possível e terá uma ideia do caos. O levantamento de posses e proprietários levará anos para se regularizado, e o território coberto pela linha de Yetta passará para a posteridade com um nome que carregará para sempre: *Meridiano dos Mortos.*

• **Os Clãs de Uziel:** o ataque mencionado por Armin no Episódio 24 fez danos graves ao planeta — seus líderes foram mortos; os clãs principais se tornaram politicamente acéfalos e, durante essa reestruturação, muitos nobres de alta posição podem desejar ocupar o lugar do antigo patriarca do próprio clã, em uma disputa fratricida. Além disso, clãs menores podem querer aproveitar essa fragilização dos clãs maiores para subir na escala de poder, aproveitando que o interesse destes se voltou para o próprio umbigo em um momento dramático da vida de seu mundo.

• **A Família Regencial:** ironicamente, o atentado fez com que eles se saíssem bem da situação — eles foram revestidos de uma aura de tragédia que criou um laço com o povo vitimado pelo ataque; afinal, não é como se eles tivessem sido poupados enquanto a população foi massacrada. Além disso, o atentado solucionou por vias tortas um problema prático do clã: a frivolidade de Nava Karima, única herdeira do trono regencial. Ninguém passa incólume por uma experiência dessas. No entanto, ela jamais foi educada exatamente para ser justa (ao contrário da Princesa-Regente de Forte Martim, que até por se identificar com sua situação, lhe mandou uma longa mensagem de consolação). Os efeitos a longo prazo da morte de sua mãe na sua formação ainda estão para ser vistos.

• **Outras Consequências:** apesar da população no geral não entender muito bem o que realmente aconteceu, todos sabem que a *Supernova* esteve perto da Estação Parlamentar antes de ser destruída, que piratas guardaram parte da tecnologia da belonave, e que os Cavaleiros de Uziel estiveram envolvidos na sua destruição. Boatos se espalham, histórias exageradas se constróem com o tempo, e a consequência natural disso é fazer com que Uziel entre na rota de grupos interessados no passado da Constelação, como os Peregrinos do Infinito, ou por meros caçadores interessados em encontrar tecnologia perdida que pode ser revendida ou utilizada.

• **E Politicamente?:** a mal-explicada ligação de Armin com Tarso funcionou para aliar os clãs que comandam Uziel ao lado dos Falconeri contra um inimigo comum. Em troca da não-assinatura do Estado de Emergência por Reverte (que já está pronto e só esperando ratificação, como uma arma apontada contra a nobreza do planeta), os agora fragilizados clãs de Uziel apoiarão a volta dos Falconeri ao trono e usarão sua máquina política para começar a desatar o nó jurídico que impede isso no Parlamento, por mera questão de sobrevivência política. Assim, por vias tortas, Léonie teve algum sucesso em seus planos.

Enquanto isso, em algum outro lugar da Constelação do Sabre, um diferente grupo de jovens está sendo escolhido pelo destino para se juntar à outra grande saga que se inicia...

Para o Mestre: Acabou, e Agora?

Como dissemos no começo do primeiro volume, a curva de crescimento dos personagens do sistema *3D&T Alpha* é limitada. Ela é feito para campanhas com começo, meio e fim, refletindo justamente o que acontece nas animações japonesas. Em algum momento, seu personagem acaba por ficar tão poderoso que não há mais por onde crescer. E nesse momento, é hora dele encerrar sua saga e dizer tchau.

Talvez por isso o conceito de sucessão seja tão forte em certos casos. Repare que as três primeiras séries *Gundam* foram protagonizadas por personagens diferentes, todos jovens e iniciando suas próprias sagas. Mas, na segunda série, o protagonista original permanecia como um personagem coadjuvante de referência. Infelizmente, nem sempre os espectadores deixam um personagem simplesmente... Ir. Isso leva a situações mais radicais. Em *Superdimensional Fortress Macross*, se estabeleceu que o elenco da primeira série embarcou em uma nave, e o contato com ela a partir de certo ponto de sua jornada se perdeu, fazendo com que ninguém jamais soubesse o que aconteceu com eles. Mais tarde, o criador confessou que fez isso para que pudesse se libertar daqueles personagens.

Em nome da sanidade do mestre (26 episódios são muita coisa), recomendamos que se faça o mesmo aqui. Não que seja preciso matar todos os personagens do grupo (isso seria frustrante!), mas ajudar seus jogadores a exercer o desapego e partir para outra.

Belonave Supernova OAV... 3!

Ao longo desta campanha, por duas vezes oferecemos ganchos para OAVs: a primeira, para narrar eventos em paralelo com a invasão de Yetta Garra de Ferro em Uziel, protagonizada pela própria Brigada Ligeira Estelar; a segunda, para enfrentar os robodrones de Calabar Armin em Uziel. Nada impede (supondo que os personagens sobreviveram ao primeiro OAV ("animação originalmente para vídeo", não custa relembrar) que esses personagens reapareçam para a segunda aventura fechada. Eles estavam unidos por serem da mesma tripulação; mas naves fazem paradas em planetas e seus tripulantes precisam relaxar. É nessas horas que o perigo aparece e estraga tudo...

Isso cria um precedente para os OAVs posteriores: você tem esses personagens, criados para uma necessidade específica e usados como pausa para sua campanha. Os jogadores não vão ter se incomodado por adequar personagens tapa-buraco a um molde prévio para um instante específico da história ("essa batalha foi enfrentada pela Brigada, então nesse OAV, os personagens serão todos oficiais da Brigada"). Também não se incomodarão tanto em retornar a eles (é bom que o mestre guarde as fichas do primeiro OAV), sabendo que novamente é por um estágio suplente. Eles cumpriram funções específicas.

Então que tal usar o terceiro OAV para que finalmente os jogadores se apeguem a esses personagens e vejam aquilo que eles podem ter de especial? Uma ideia interessante é que eles tenham que lidar com um dos colaterais da saga: piratas espaciais com a tecnologia da *Supernova* (para criar algum tipo de ligação com a série principal — afinal, é *Belonave Supernova* OAV). Nessa hipótese de trama, os heróis devem impedir que essa tecnologia volte a crescer nas mãos daqueles que não têm ideia do que tem em mãos. E na verdade, nem os protagonistas militares têm ideia — eles poderiam finalmente descobrir os fatos, com direito a uma participação de algum personagem que possa esclarecê-los sem se envolver diretamente nisso (o Comandante Belgrano é uma boa escolha).

Outra ideia é reunir os dois grupos de personagens — os da série principal e os dos dois primeiros OAVs — logo após os eventos principais do último capítulo (antes de qualquer "salto de tempo" que só existe para mostrar o que todos fizeram de suas vidas). Essa seria uma espécie de "última aventura" para os personagens da série, mas teria que ser feito com cuidado pelo mestre, para evitar a diluição na memória dos jogadores do final da série original, especialmente se ela foi emocionalmente marcante para eles. Se houver a sensação de que a despedida já foi feita no último episódio da série regular, não tenha dúvidas: preserve as boas lembranças para os jogadores e deixe-os lá de vez. É melhor que certas coisas tenham fim e que uma boa campanha se encerre como uma boa campanha, em vez de morrer à míngua.

Uma Nova Série

Após uma campanha extensa como *Belonave Supernova*, os jogadores podem estar extenuados para encarar uma nova série de longa duração. Os OAVs também servem como esse momento de pausa, para recarregar as energias e deixar os jogadores em ponto de bala para uma nova saga. Depois dessa breve parada com diferentes personagens, você pode apresentar alguma proposta diferente.

O que recomendamos é que, independente de como esta nova série seja, o seu tom seja diferente de *Belonave Supernova*. A Constelação do Sabre oferece várias possibilidades diferentes de aventura e essa é uma forma de evitar um potencial senso de repetição. Uma sugestão que oferecemos é que, justamente pela reta final de *Supernova* ter sido tão dramática, se ofereça por contraste um tom mais leve. Eis algums possibilidades que estamos trazendo, como possíveis novas séries de 26 episódios.

· Semente de Gênesis

Premissa: um incompreensível artefato descoberto em Altona misteriosamente desperta sinais em várias tecnologias antigas ao longo da Constelação. Os protagonistas irão mergulhar em uma caça aos artefatos despertos em vários mundos — e que inexplicavelmente chamaram a atenção dos Proscritos!

Tom de Campanha: diferentemente de *Belonave Supernova*, a ideia é fazer uma campanha focada em contrabandistas, caçadores e outros tipos de menor monta — pense em *Caçadores da Arca Perdida* no espaço, com as forças legais representando mais uma fonte de informação ou obstáculo eventual.

Segredos: alguém já reparou que as primeiras incursões dos proscritos foram feitas no Cabo do Sabre, bem longe dos mundos que eles efetivamente invadiram? E se no Cabo do Sabre existe algo tão poderoso e perigoso para eles que os proscritos querem se fortalecer antes de chegar a ela, fazendo a rota oposta? E se o segredo estiver justamente em Altona, que foi habitada um dia por uma raça não-humana?

Observações: talvez o maior desafio aqui seja amarrar a reta final e criar um mistério convincente para surpreender a todos quando for revelado. Uma sugestão é aproveitar a participação de grupos como os Peregrinos do Infinito nos bastidores.

· A Espada dos Valentes

Premissa: acomanhamos um grupo de jovens Hussardos Imperiais, todos transferidos de outros mundos para o mundo de Forte Martim (ou Trianon, ou Annelise, ou Winch), onde agirão a serviço do Império e encontrarão aventura, duelos e romance!

Tom de Campanha: pense em *Os Três Mosqueteiros* no espaço e com robôs gigantes — especialmente se partirmos das versões cinematográficas mais malucas (como a boba mas popular versão de 1993, a versão "wuxia" de 2001 e a abordagem *clockpunk* de 2011, com direito a dirigíveis voadores...). É uma boa forma de efetuar diretamente um contraste de tom em relação à *Belonave Supernova*.

Segredos: em nome do Império, os Hussardos Imperiais acabam fazendo inimigos poderosos com interesses políticos maiores. E talvez eles tenham um escopo menos regional e mais ligado ao império como um todo do que se imagina...

Observações: de certa forma, a escolha dos mundos deve pontuar qual aspecto deve ser mais valorizado em cada versão da campanha. Em Forte Martim, a coisa deve correr de forma mais tradicional — afinal a Brigada está apoiando uma Princesa-Regente sob risco de traição da própria guarda regencial local; em Annellise, é lícito pensar em uma abordagem mais romântica; em Winch, o tom pode ser mais dúbio e picaresco, com personagens tentando ser mais espertos uns do que os outros (mas faça isso ser divertido!).

· Os Herdeiros de Monte Cristo

Premissa: um grupo de jovens é reúnido. Todos são completamente diferentes em termos de origens e experiência de vida, mas todos têm algo em comum: uma vingança a empreender contra alguém que prejudicou sua vida. O acordo é simples: todos trabalharão juntos para vingar em triplo as injúrias que sofreram. Em troca, eles trabalharão na vingança que seu rico benfeitor pretende empreender contra alguém.

Tom de Campanha: obviamente, conspiração e vingança, com ecos de ação e espionagem. É uma premissa sombria, e em muitos aspectos leva os jogadores para os mesmos caminhos da segunda metade de *Belonave Supernova* — no sentido de que as coisas tenderão a ficar dramáticas a medida em que a trama se aprofundar e os personagens trafegarem por caminhos não muito heróicos. Por outro lado, essa premissa tem o potencial de manter seus jogadores interessados de imediato: todos querem saber para onde isso leva...

Segredos: os personagens não sabem para quem estão trabalhando de verdade. Só sabem que estão sendo bancados em suas vinganças pessoais. A questão é: porque o seu misterioso patrono precisa justamente deles? O que é essa vingança? Será que ela não é algo grande demais para que nossos protagonistas dêem conta?

Observações: será uma campanha trabalhosa porque os personagens devem ser criados com antecipação. Lembrem que durante a primeira parte da história, os personagens cuidarão em grupo das vinganças pessoais de seus companheiros, com apoio financeiro e logístico de seu benfeitor. O mestre precisará construir as tramas e coadjuvantes relacionados à cada personagem, como mini-campanhas dentro de uma campanha maior. Feito isso, chegou a hora de cumprir sua parte e participar da vingança de seu Patrono...

· A Grande Jornada

Premissa: durante uma batalha contra os proscritos, um Cruzador Imperial acabou entrando em um de seus buracos de minhoca e parando do outro lado. Agora, eles estão em território não-mapeado e precisam efetuar uma longa jornada de volta. Mas como?

Tom de Campanha: a situação é dramática, mas de certa forma, o tom é bem flexível. A série não precisa ser sombria, a menos que o mestre e os jogadores prefiram assim. Tudo depende mais do comportamento dos personagens e do conforto que eles puderem obter na nave. Realismo é opcional.

Segredos: o fato de que eles estão fora da Constelação do Sabre pode levar os personagens a descobrir fatos dos quais nem teriam ideia de outra forma. E se outros mundos estiverem sendo atacados em paralelo pelos proscritos?

Observações: a grande meta da série é levar nossos personagens de volta para casa, então provavelmente será frustrante não fazê-lo. No meio do caminho, descobriremos a fibra dos personagens principais: e se nossos heróis forem a única esperança para alguns planetas que não têm condição tecnológica de se defender contra os invasores? Afinal de contas, os protagonistas podem estar longe do Sabre, mas o Sabre jamais se afastou deles — que ainda são hussardos imperiais!

Essas são apenas possibilidades. O que importa é que elas sejam conduzidas de forma sólida e despertem o interesse dos jogadores em iniciar uma nova campanha de vinte e seis episódios. Então, respire fundo, meta a mão na massa e divirta-se!

Apêndice: Informações do Mestre

***Belonave Supernova* terminou. Este é apenas um complemento para o uso do mestre ao longo dessa campanha.**

Estamos trazendo aqui alguns elementos que podem ser utilizados tanto nesta campanha quanto em campanhas posteriores de *Brigada Ligeira Estelar* — a maior parte delas voltadas ao planeta Uziel (cuja presença dominou o segundo ato de *Belonave Supernova*).

Personalidades

Ao longo de *Belonave Supernova*, apresentamos vários coadjuvantes que interagiram com nossos personagens. Nem sempre colocamos suas fichas ao longo do texto, porque de modo geral a situação não *exigia* isso. Em alguns casos, eles são apenas mencionados e mal dizem uma palavra que seja. Porém, eles podem ter uma participação maior, conforme o interesse do mestre e dos próprios jogadores, ou serem reutilizados em ocasiões futuras pelo mestre. Quem garante que esses personagens não possam ter sua serventia em episódios *fillers* no futuro?

Urion Samir Hadar II

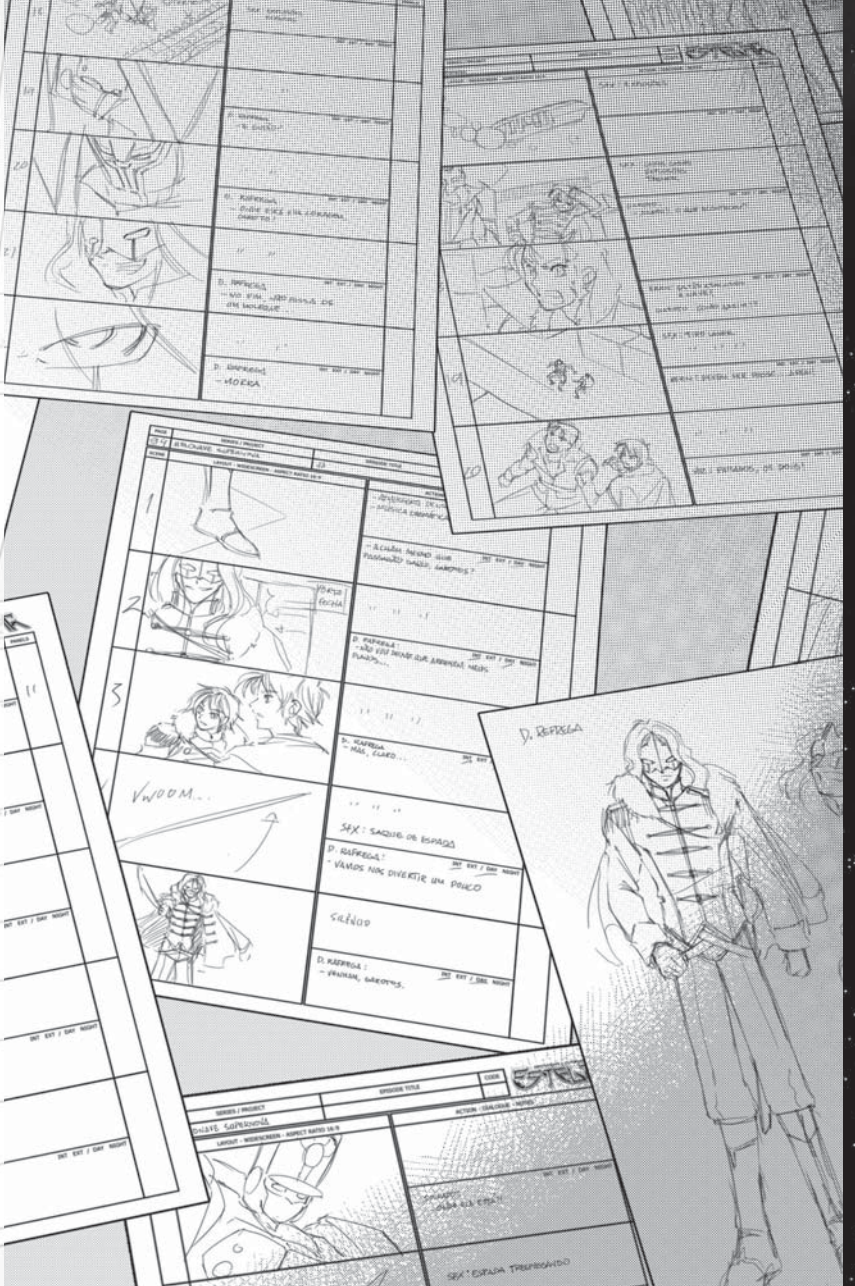
Príncipe-Regente de Uziel (17N)

F1 (corte), H2, R1, A2, PdF2 (perfuração); 5 PVs, 5 PHs.

Vantagem Regional: Instinto Urbano (total).

Kit: Nobre (costas quentes, reforços plebeus e sabe com quem está falando?).

Vantagens: Capitania, Nobreza, Poderes Legais, Riqueza.



Desvantagens: Má Fama (corrupção).

Perícias: Manipulação.

Como seu próprio nome indica, Urion Hadar II é filho de Urion Hadar, o líder que, com o apoio do clã Falconeri de Albuquerque, derrubou a ditadura que imperou em seu mundo por décadas, se tornando a seguir o Príncipe-Regente do planeta. Falconeri apoiou Urion por ele parecer um reformador — e talvez o primeiro realmente Urion tivesse intenções de mudar Uziel... Mas aconteceu o contrário: Uziel o mudou. Havia uma estrutura "Compadrista" ditando as relações econômicas e financeiras durante o generalato de Yagur, baseada no poder de Estado e no favorecimento de aliados comerciais — e não por acaso os ministros e secretários do novo Estado Regencial continuaram recebendo altos salários das corporações de onde se licenciaram para poder assumir funções de estado. No final, tudo mudou para permanecer quase a mesma coisa...

Tendo em mente que o jovem filho de Urion cresceu nesse ambiente corrompido, tudo isso foi recebido com repulsa inicial na adolescência e aceitação posterior. Se seu pai um dia quis mudar o planeta e foi cooptado, a história certamente se repetiu com o filho. O luxo o tornou leniente e sua juventude consistiu no progressivo desmonte de suas ilusões — no final, ele casou com quem a necessidade política ditou. Para ele, a vida é algo sem cor. Não é à toa que sua esposa e sua amante mais duradoura, a baronesa Perle Gelerter (eles já tem um caso longo), tinham boas relações. Sua mulher também estava ciente da natureza de arranjo da relação, mas Urion Hadar II na verdade gostaria de tê-la amado. E depois do atentado, tudo que ficou foi o vazio pelo que jamais aconteceu.

É inacreditável pensar nisso, mas Urion II poderia ter se tornado uma figura heróica — o filho que fez o que seu pai deveria ter feito. Ele não é totalmente dessensibilizado para as necessidades de seu mundo e, por incrível que pareça, é um governante responsável. Se tivesse subido ao poder prematuramente, talvez tivesse decidido combater essas forças econômicas e buscado o apoio do Império para executar as mudanças necessárias, mas foi moído pela máquina social a seu redor. Há certa melancolia em seu pragmatismo: não é que Urion II abrace a corrupção, é que para ele as coisas apenas "são como são".

Por outro lado, Urion II vê aqueles que realmente tentam fazer algo por seu mundo com mais simpatia que se imagina, mesmo que ele tenha que ser seu oponente. No seu íntimo, ele gostaria de estar entre eles.

Nava Karima Samir Montego Hadar

Herdeira Regencial de Uziel (11N)

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PHs.

Vantagem Regional: Instinto Urbano.

Kit: Nobre (costas quentes, sabe com quem está falando?), Celebridade Galáctica (abertura).

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Afilhada, Riqueza.

Desvantagens: Má Fama.

Perícias: Arte, falsificação, lábia, sedução.

Urion Hadar II jamais viu uma mulher como um ser inferior. Talvez por isso a ausência de herdeiros com mais estofo lhe seja tão frustrante. Ao ter uma filha mulher, ele não mergulhou no esforço de gerar um herdeiro homem, como tantos nobres fazem; em vez disso, agiu para alterar as leis e permitir a ascensão de sua filha Nava Karima como governante. Urion teve muitas frustrações na vida, mas poucas foram maiores do que perceber que, diferentemente dele na mesma idade, Nava aceitou de bom grado aquilo que o sórdido mundo a seu redor tem a oferecer.

Nava Karima é um pesadelo de relações públicas — principalmente porque se tornou conhecida não apenas em seu planeta, mas em todo o império, como parte da ala mais festiva da alta nobreza dos mundos imperiais. Conta para isso o fato de ser extraordinariamente bonita — o que a torna um chamariz para a imprensa sensacionalista. Chegou, para surpresa geral, a iniciar uma breve carreira de modelo, abortada pelo pai furioso. Subiu ao palco em trajes escandalosos com a popular celebridade Aisha**,** cantando em público uma canção "arrojada" demais para ser entoada pela filha de um príncipe-regente. Boatos falam que ela teve casos tórridos com dois outros herdeiros regenciais antes mesmo de sua primeira maioridade. É curioso inclusive quando se compara sua situação com a outra beleza lendária da

atual safra de herdeiros e infantes regenciais: a princesa Rosalinde de Annelise, apesar de ser vítima de boatos tão duros quanto, jamais deu realmente margem em público para eles. Não por acaso, consta que ambas se detestam e só se falam formalmente quando por algum motivo tem que se encontrar.

Para piorar, os seus excessos com um cartão de crédito nas mãos são tão famosos que muitos já dizem que ela em vida já torrou mais do que o PIB de um planeta inteiro. Por isso, é surpreendente que ela não tenha um animal de companhia, mas um mero mini-porco malhado que leva para onde quer que vá, mima sem parar — e que, de acordo com suas fontes mais próximas, talvez seja a criatura pelo qual ela tem mais afeto no mundo.

Nava vive uma encruzilhada cruelmente inusitada em sua vida: o trauma de ter testemunhado a morte trágica de sua mãe em um atentado terrorista. No momento, ela se encontra recolhida e em choque. Não se sabe quais efeitos isso pode ter em sua personalidade no futuro. Ela pode culpar a máquina política local, grupos de interesse financiando aventureiros e escroques em todos os cantos, gente suja que trocou de lado sem remorsos em meio ao caos do levante de Yetta, meter na cabeça que vai averiguar tintim por tintim como isso tudo aconteceu... Ou simplesmente ser uma garota triste e irresponsável, com o vazio da perda da mãe e a sombra triste do pai, afundando em sua vida frívola para afogar a dor da perda. Uma coisa é certa: assim como seu pai, Nava é fruto do meio que a criou, que pode ser perversamente corruptor de formas que nem mesmo ela imagina...

Barão Prudo Wietzner Gurran

Senhor do Domínio de Teichel (16N)

F0, H4, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PHs.

Vantagem Regional: Instinto Urbano (total).

Poderes de Kit: Língua Ferina, Lucro Rápido.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Contatos, Intuição, Patrono (Uziel), Sortudo.

Perícias: Manipulação.

Há sempre motivo para desconfiança quando um simples senhor de domínio — e falamos de um domínio que está longe de ser rico — tem condições de vida, posses e benesses muito maiores do que se espera de alguém de sua posição sem que tenha um título de grandeza. A coisa só piora quando seu domínio em particular parece ser um dos escoadouros do esquema de contrabando de tecnologia proscrita (vindo dos mundos de Ottokar, Villaverde e talvez Arkadi). Mas talvez isso faça sentido caso esse senhor de domíno esteja consciente de seu papel menor em meio à tudo... E o perceba não com o ângulo do comodismo, mas sim com o da oportunidade.

Prudo Gurran é assim. Os Gurran não podem ser chamados de um clã exatamente idôneo, mas mesmo nos altos escalões sempre compreenderam que a força de um nobre tem a ver com sua ligação com seus súditos. Prudo é um barão, e ser um barão por si só não é muito, mas lhe deixa mais perto do povão — o que não é ruim quando não se é do tipo arrogante ou pedante: o mundo é feito de gente comum e você é a autoridade acessível mais próxima, tendo como saber um bocado de coisas que não circulam pelos salões e palácios.

Isso fez de Prudo, de certo modo, o "homem do QI" (Quem Indica): ele não é absurdamente poderoso ou respeitado, mas é sociável, consciente de sua posição de pequeno porte e, mais importante, conhece aqueles que guardam as portas das pessoas mais importantes, se virando muito bem com sua posição de "abaixo da nobreza e acima do povo", fazendo as coisas na base de favores e contatos de contatos.

Por outro lado, isso dá a ele acesso também a nobres de estratos superiores — e se nem sempre eles serão acessíveis à camaradagem e compadrismo, o mesmo certamente não se aplica a seus secretários e secretárias, em geral nem notados por alguém além de seus senhores (e às vezes nem esses). E isso é quase tão interessante quanto: muitas vezes serão estes secretários que vão administrar a agenda desses nobres e ter acesso direto aos subalternos de outros nobres ainda mais poderosos do que eles — o que lhe dá acesso a pelo menos dois degraus acima do seu posto ao invés de um... E que mal há em jogar papo e tomar uns drinques com um conselheiro que sabe farrear?

A flexibilidade com que Prudo circula com desenvoltura em diferentes estratos sociais faz com que ele tenha aliados realmente poderosos, mas o povo de seu domínio não é ignorado por ele; em troca, essas pessoas o vêem com simpatia — pense no político que arranja a internação da mãe de alguém no hospital, tira um irmão azarado da cadeia ou indica como conseguir uma bolsa para o filho na faculdade se o garoto se esforçar mesmo. Prudo sabe que seu território não é grande coisa, então não espolia seu povo, para quem provê espaço, faz vista-grossa a irregularidades e presta serviços essenciais (comida, bebida, remédios). Assim, ele se beneficia da ilusão de liberdade que cria ao quase não cobrar impostos e repõe a perda ao ser muitas vezes a fonte primária desses contraventores — muito como os chefes de garimpo, mas com uma mão mais leve e indireta porque também recolhe favores.

Sua verdadeira fonte de renda não são as divisas de seu domínio: são os acordos que ele faz e os ganhos por seu intermédio. E diabos, se alguém quiser chegar ao próprio príncipe regente... acredite, ele é capaz de conseguir. Mas nunca de graça, claro.

Tornado

O Governador Pirata (23N)

F3 (esmagamento), H2, R4, A3, PdF1 (perfuração); 20 PVs, 20 PHs.

Vantagem Única: Animal de Companhia (gorila).

Vantagem Regional: Reerguer-se (total).

Kit: Comandante (aura de retidão, ordens de combate), Pirata Espacial (bala nas costas, flagelo do espaço, flanquear).

Vantagens: Aliado Gigante, Arena (espaço), Capitania.

Desvantagens: Má Fama, Procurado.

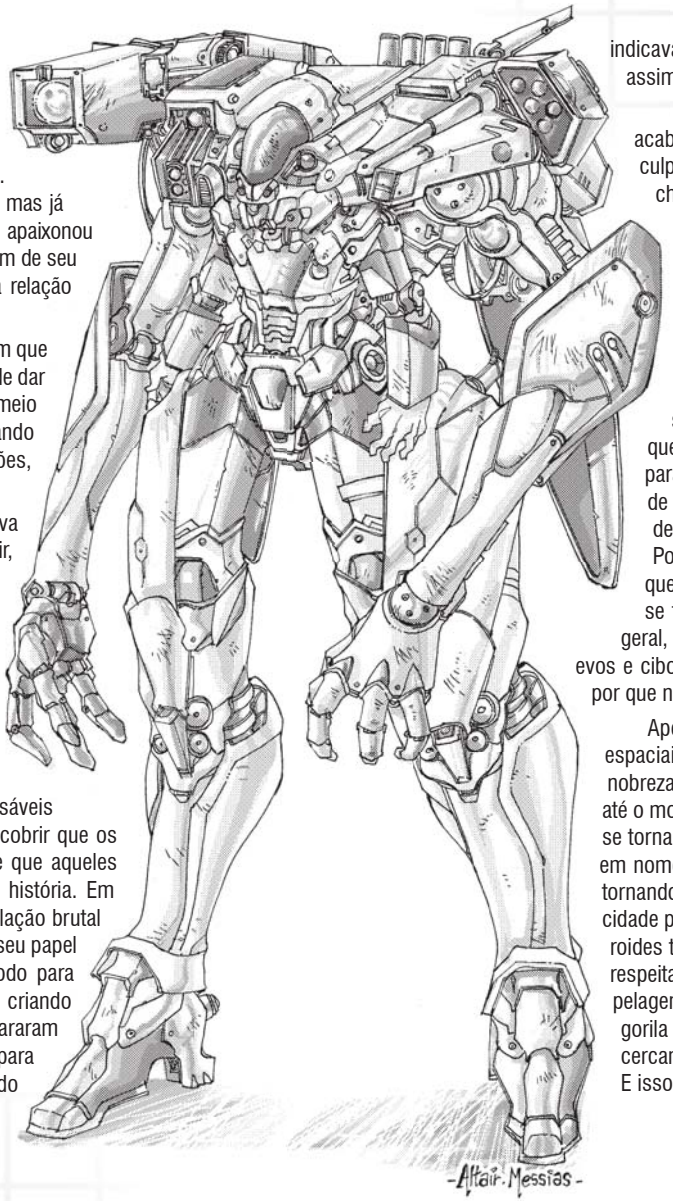
Perícias: Crime, Máquinas.

Tornado, como bom animal de companhia, foi concebido para servir a um mestre — no caso, uma bela nobre menor de Ottokar, a Princesa Beli Karan de Karnik. Seu destino cruzaria com o de Esdras: este, ainda jovem mas já atuando como aventureiro ao longo da Constelação, se apaixonou por Beli Karan e começou a cortejá-la. Como Tornado, além de seu animal de companhia era também seu guarda-costas, a relação inicial entre ambos foi tensa.

Mas coisas piores aconteceram. Um levante fez com que Tornado tivesse que proteger a princesa. Ele seria capaz de dar sua vida por ela, mas um disparo a esmo, surgido em meio a confusão, a atingiu e ela não resistiu ao ferimento. Quando Esdras retornou à Ottokar, voltando de uma de suas missões, só pôde encontrá-la em seu leito de morte.

Isso acabou unindo Esdras a Tornado, que estava completamente à deriva. Por mais de uma década a seguir, ambos se tornaram uma dupla, com Tornado agindo como parceiro e piloto para Esdras, enquanto este cumpria seu papel de "soldado por causas justas". Mas, a bem da verdade, Tornado nunca se importou muito com os problemas sociais humanos. Era uma forma de sobrevivência prática e que fez com que ele afiasse suas habilidades de combate, se tornando um hábil navegante do território espacial.

Mais tarde, eles voltaram a Ottokar atrás dos responsáveis pelo levante — outrora inatingíveis — apenas para descobrir que os opressores na verdade eram o clã menor dos Karan, e que aqueles que fizeram o levante eram os menos culpados nessa história. Em miúdos, a princesa Beli foi apenas estatística. Essa revelação brutal acabou fazendo com que Esdras começasse a repensar seu papel de aventureiro. Mas e Tornado? Bom, o maior incômodo para ele foi se ver contra um inimigo sem rosto. Isso acabou criando fissuras entre a dupla e, poucos anos depois, eles se separaram amigavelmente — a ponto de Esdras ter cedido a nave para que Tornado tivesse um modo de vida por sua conta. Tudo indicava que ele seria um transportador ou algo do tipo. Ou assim Esdras pensava.



Na verdade, o treinamento que Tornado obteve acabou o levando para o contrabando e a pirataria, sem culpas. Tanto que, posteriormente, Esdras e Tornado chegaram até mesmo a casualmente se enfrentar em combate no espaço até se darem conta de quem estavam combatendo. A amizade entre ambos sofreu atritos, mas jamais desapareceu.

Com o tempo, Tornado se tornou um pirata capaz, reunindo grandes esquadras espaciais de combate e terraformando asteroides para estabelecer o seu próprio esconderijo — o que parece ser um passo natural para piratas veteranos que não querem se aposentar e se estabelecer em algum planeta para aproveitar sua fortuna durante seus últimos anos de vida. Daí para que seu esconderijo se tornasse um desses vários portos sólidos no espaço foi um pulo. Por fim, Tornado se tornou o governador de uma pequena cidade-estado pirata, impondo respeito a todos e se tornando uma referência entre os demais. De modo geral, piratas são mais livres e tem menos preconceitos; se evos e ciborgues podem alcançar grande reputação entre eles, por que não um gorila geneticamente engendrado?

Após a mudança brusca de condição dos piratas espaciais Almadén, que eram vistos como uma espécie de nobreza entre piratas e associados a certo tipo de glamour, até o momento em que legalizaram em massa sua situação e se tornaram corsários espaciais, o meio precisou se abraçar em nomes que servissem de referência. Tornado acabou se tornando um deles. Mesmo tendo que mudar às pressas sua cidade para um novo terreno — algo que boa parte dos asteroides tem que passar — ele continua sendo uma liderança respeitada. Infelizmente, Tornado está ficando velho e sua pelagem ruiva tem ficado cada vez mais grisalha. Mas o gorila ainda é forte e sabe se impôr entre aqueles que o cercam. Para todos ao seu redor, Tornado *é* o Governador. E isso basta.

O Triunvirato de Nobres: Conde Fuas D'Albornoz e Ribas, Princesa-Mãe Léonie Strousberg e Príncipe Esdras Mangalarga Calatrava

Informações Extras

O que virá a seguir são elementos tangenciais de *Belonave Supernova* — ou seja, que não se relacionam diretamente à trama principal. Apesar de, em princípio, serem tangenciais, esses elementos podem utilizados de forma mais proeminente de acordo com o mestre. Também podem ser usados em campanhas posteriores.

Proscritos, por exemplo, não foram usados de forma ostensiva, porque sua presença em Uziel ainda é limitada — mas se tornam mais relevantes apenas para *side stories*, como nosso mencionado *Belonave Supernova OAV*. Para que você possa desenvolver melhor essas tramas, estamos abrindo o leque e falando desses elementos.

Proscritos Aleatórios

A guerra contra os proscritos é um dos aspectos mais importantes do momento atual da Constelação do Sabre. Por enquanto, poucos mundos foram atingidos diretamente por ela — mas todos sabem que isso é questão de tempo. Indiretamente, entretanto, os proscritos já afetaram a vida em quase todos os planetas. Alguns se beneficiaram pelo fato de terem que produzir armas e víveres para as frentes de combate; outros vivem sob a expectativa de uma invasão a médio ou longo prazo, e isso tem afetado suas decisões internas. Em todo caso, ninguém é indiferente.

Mas a gravidade da situação varia de acordo com os mundos. E em Uziel, eles parecem apenas estar instalando pontos de ataque e marcação de território. Obviamente, Uziel é o próximo alvo de um ataque em massa como os que ocorreram nos mundos da Ponta do Sabre, mas entre Uziel e esses mundos há uma área imensa, conhecida como quadrângulo negro (ver *A Constelação do Sabre Vol. 2*). Há muito território para se explorar e até mesmo para se perder. Alguém entre os proscritos não é burro e está operando com algum tipo de estratégia. E enquanto a natureza dessa estratégia não se revelar, os proscritos em Uziel apenas estão... No meio do caminho. Por ora.

É por isso que, neste livro, eles são importantes para a compreensão de certas atitudes — mas operam um papel periférico na história principal. Entretanto, os proscritos aparecem como inimigos casuais em alguns episódios. E é por isso que estamos oferecendo aqui alguns recursos para sua criação rápida nessas horas.

Proscritos pelo Caminho

De modo geral, Uziel é um posto avançado para os proscritos. Isso quer dizer que eles estão com tropas em áreas especíicas pelo planeta, e se movendo regularmente para não serem mapeados. Devido à particular cultura de "os outros que se danem" que norteia todos os proscritos, não podemos dizer que os proscritos de Uziel têm muito apoio; espera-se que eles se virem e obtenham o que puderem para sobreviver pelos seus próprios méritos. Isso quer dizer que, para obter mantimentos, eles têm que viver de saques.

Um ponto a se considerar é que os proscritos são uma sociedade construída a partir da intimidação. Portanto, aqueles que estão em um local afastado sob ordens é porque não foram fortes nem úteis o suficiente para permanecer entre a nata dos combatentes. Como seus robôs e naves são extremamente poderosos, com infinitas possibilidades, e eles têm a vantagem da imprevisibilidade a seu favor, eles até parecem mais poderosos, mas na verdade, quanto mais afastados do grupo principal, menos relevantes eles são.

O que explica a aparição meio casual dos proscritos em Uziel até agora. Obviamente, quando as forças principais chegarem, elas esperam que esses proscritos tenham feito seu serviço; há um ditado proscrito que poderia ser traduzido como "não há comida de graça". Se eles não fizerem o que se espera deles, vão se arrepender.

Mas, por ora, os proscritos em Uziel são apenas uma ameaça pontual, aproveitando cada movimentação para conseguir recursos. É claro, se alguma coisa realmente grave acontecer e criar uma vantagem… Eles irão avisar os demais proscritos. E nesse caso, eles serão tão ameaçadores quanto as forças que estão em Villaverde, Ottokar e Arkadi. Que ninguém tenha dúvida quanto a isso.

Criando Quimeras

Um dos elementos-chaves a respeito dos proscritos são as *quimeras* — os seus robôs gigantes. Frequentemente desarmônicos e inacreditáveis, não existem quimeras iguais entre si. Isso torna os proscritos um eterno desafio para os personagens jogadores, mas também cria um problema: eles sempre têm que ser personalizados pelo mestre. Por isso mesmo, estamos propondo uma forma veloz de criar quimeras. Nada é desarmônico o suficiente: quimeras não são feitas para serem robôs belos e galantes: são caóticas, grotescas, horrendas — e *extremamente poderosas!*

Uma última dica: o sistema *3D&T* foi criado para definir *efeitos*, *não causas*; cabe a você atribuir causas para os efeitos desejados. Então *use a imaginação* e divirta-se!

1º Passo: Escolha o Modelo Básico

A seguir existem seis opções de modelos básicos. Escolha duas e as combine de acordo como sua imaginação mandar. Se quiser adicionar aleatoriedade a isso, jogue 1d duas vezes — mas não seja escravo dos resultados; invente e "viaje" se preciso for.

1. Aéreo: a quimera tem um modelo básico aéreo. Isso quer dizer algo como um avião mas também pode parecer um pássaro monstruoso ou um pterodáctilo. Em todo caso seu meio por excelência é áereo.

2. Bípede: de uma forma bem ampla, isso significa apoiado em duas pernas e com membros — que podem ser tanto braços quanto tentáculos, ou o que mais você imaginar. Não usamos o termo humanoide porque isso pode significar tanto algo parecido com um ser humano quanto com uma galinha, um avestruz, um tiranossauro ou qualquer outra coisa que lhe venha à telha.

3. Multi-Membros: porque duas pernas quando sua quimera pode ter quatro como um jaguar, seis como uma formiga ou centenas como uma centopeia? Porque apenas dois braços quando você pode ter três, quatro, ou muitos por todos os lados?

4. Maquinário: isso não impede que você possa ter um corpo mais humanoide da cintura ra cima, mas antes de mais nada sua quimera assume sua natureza de máquina. Pode contar com rodas, esteiras rolantes de tanques de guerra, talvez trazer mais naves dentro...

5. Geométrico: estranhamente, sua quimera parte de uma forma geométrica como frame básico. Uma esfera com miríades de braços por toda a sua superfície e um "olho" que dispara raios devastadores? Um hexágono flutuante repleto de baterias de mísseis e que estende pinças como um louva-a-deus de ferro?

6. Acessório: apesar dele obedecer a uma dessas formas, seu trunfo é um acessório que acaba fazendo diferença. Uma prancha flutuante que serve de transporte e arma? Asas que se soltam de seu tronco quando ele está no chão e atacam seu inimigo? Um corpo centauro do qual uma serpente salta de dentro? Não tenha medo do bizarro!

As vantagens e desvantagens oferecem formas de viabilizar as ideias que essa lista oferece. Ataque Múltiplo, Energia Extra e Membros Extras são boas pedidas para seus robôs. Mas por que se limitar a isso? Os proscritos não são famosos por agir em equipe. Eles são bandos onde cada piloto quer ser superior aos demais, causando mais dano e destruindo mais oponentes — e cada um tem capacidades únicas. Se um proscrito encontra uma capacidade interessante em outro robô, pode poupá-lo temporariamente para tomar uma peça ou arma — antes de destruí-lo em definitivo. Por isso, vamos para a próxima etapa...

2º Passo: Torne seu Robô Perigoso

O que vamos apresentar aqui é uma lista de possibilidades. A maior parte dos itens estão no próprio *Manual 3D&T Alpha* (*3D&T*) ou no livro de cenário *Brigada Ligeira Estelar* (*BLE*). Há vantagens, desvantagens e implementos (magias). Alguns "adicione implemento à escolha" estão aqui para aumentar o leque de opções.

Escolha a vontade, mas se você quiser algo aleatório, jogue 1d duas vezes e multiplique ambos os resultados entre si. Se o resultado não soar satisfatório, não se prenda à essas rolagens e introduza algum implemento extra para compensar o resultado negativo — ou escolha de qualquer jeito. Lembre que você está criando um oponente para os heróis, e heróis de verdade não querem fazer sua reputação em combate contra oponentes frágeis!

01. **Cabeça Extra:** cada cabeça ataca com um implemento à escolha.
02. **Armadura Extra (corte, perfuração e esmagamento):** (3D&T pág. 30)
03. **Tiro Múltiplo:** (3D&T, pág. 39)
04. **Aceleração:** (3D&T, pág. 29)
05. **Modelo Especial:** (3D&T, pág. 45)
06. **Ataque Múltiplo:** (3D&T, pág. 31)
07. **Apenas Energia:** (BLE, pág. 50)
08. **Membro Extra X 1:** (3D&T, pág. 35)
09. **Ataque Especial I:** (3D&T, pág. 31)
10. **Implemento (Arpão):** (3D&T, pág. 83)
11. **Apenas a Frio:** (BLE, pág. 50)
12. **Deflexão:** (3D&T, pág. 32)
13. **Cabeça Extra:** de novo, como no número 1.
14. **Armadura Extra** (Força): (3D&T, pág. 30)
15. **Bateria:** (3D&T, pág. 41)
16. **Ataque Especial:** escolha modificadores que somem até 2 pontos (3D&T, pág. 31)
17. **Voo:** (3D&T, pág. 39)
18. **Adaptador:** (3D&T, pág. 29); adicione um implemento à escolha.
19. **Tiro Carregável:** (3D&T, pág. 39)
20. **Paralisia:** podem ser chicotes, tentáculos, redes... (3D&T, pág. 35)
21. **Apenas Energia:** (BLE, pág. 50)
22. **Implemento (Ataque Vibratório):** (3D&T, pág. 83)
23. **Membro Extra x2:** (3D&T, pág. 35)
24. **Ataque Especial:** escolha modificadores que somem até 4 pontos (3D&T, pág. 31)
25. **Membros Elásticos:** (3D&T, pág. 35)
26. **Munição Limitada:** (3D&T, pág. 45)
27. **Implemento (Ferrões Venenosos):** aqui, ácido (3D&T, pág. 95)
28. **Implemento (Explosão):** (3D&T, pág. 94)
29. **Reflexão:** (3D&T, pág. 37)
30. **Ligação Natural:** (3D&T, pág. 35)
31. **Ataque Especial:** escolha modificadores que somem até 6 pontos (3D&T, pág. 31)
32. **Possessão:** encare isso como um ataque hacker (3D&T, pág. 37)
33. **Pesado e Lento:** (BLE, pág. 51)
34. **Implemento (Brilho Explosivo)**: (3D&T, pág. 85)
35. **Volátil:** (BLE, pág. 51)
36. **Ataque Vorpal:** (3D&T, pág. 84).

3º Passo: Sabendo o que Você vai Fazer...

... preencha os atributos restantes e se divirta. Simples, não?

Sombras do Grande Vazio

Talvez a maior consequência prática dos eventos de *Belonave Supernova* fora do âmbito da política — e claro, dos danos feitos à Uziel — seja o fato de que agora muitas pessoas sabem que tecnologia perigosa dos tempos do Grande Vazio pode ser encontrada e utilizada a qualquer momento. A partir do que já foi revelado, é possível levantar alguns dados e fazer conjecturas mais claras sobre o que pode ter acontecido. É bom lembrar que estas em sua maioria são apenas conjecturas e por isso mesmo, podem estar erradas...

A Praga Ginoide

Muito do crescimento de certas tecnologias — e do recuo de outras — deve-se a uma série de traumas causados por dois eventos concomitantes (ainda que sem muita relação um com o outro), que puxaram com força os medos causados pelo avanço tecnológico: a Praga Ginóide e as Guerras Drones, em algum ponto no início desse período citado.

Da Praga Ginóide, pouco se sabe, mas a teoria mais aceita é que ela foi relacionada à presença cotidiana de seres humanos artificiais em algumas nações — e alguma coisa mal-explicada deu muito, muito errado. Há comprovação circunstancial que humanóides artificiais (leia-se, androides e ginoides) existiram entre os humanos da Constelação do Sabre em algum ponto da história — e isso deu margem a muitas especulações sobre o que poderia ter acontecido. Obviamente, a maior parte delas não passa de lenda urbana e teoria da conspiração. Só que não se pode ignorar o desaparecimento de milhões de andróides da noite para o dia...

O resultado desses eventos, por outro lado, é bem conhecido: os ancestrais dos Viskeyjin — um povo mal-identificado que quase foi extinto no processo — se reduziu a menos de um milhão de sobreviventes que se dividiram em três vertentes: os tradicionalistas, os industrialistas e os mais alinhados à cultura de povos terrestres que já começavam a povoar o Sabre. Enquanto os dois primeiros migraram para outros pontos do universo, estes últimos, mais aculturados, foram parar na Constelação do Sabre esperando uma melhor afinidade com eles do que com seu antigo povo, em uma época onde ainda havia terrenos livres para ser colonizados com relativa paz. Muitos consideram um verdadeiro milagre o fato de um grupo tão reduzido ter conseguido repovoar um planeta inteiro em poucos séculos. E talvez haja motivo para suspeitar disso: historiograficamente, milagres não existem. Mesmo assim, essa tende a ser a versão oficial conhecida pela maior parte dos habitantes do Império.

O importante é que, de alguma forma que ainda precisa ser devidamente levantada e definida, a Praga Ginóide foi traumática para muitos mundos, mesmo não estando diretamente ligados à ela, e isso teve consequências culturais claras. Andróides se tornaram um tabu; para piorar, a tecnologia das próteses visíveis passou a despertar o medo de que as pessoas se tornassem "mais máquinas do que homens". Sabe-se hoje que os setores políticos conservadores da época, que representavam o que havia de mais ignorante na população, começaram a jogar com esses medos e tentaram varrer essa tecnologia, não importando o quanto as pessoas precisassem delas ou o número de pessoas mutiladas que surgiam após os conflitos que continuavam em curso. O medo das próteses em si desapareceu, mas a sensação de apreensão e desconforto jamais se desfez de todo.

As Guerras Drones

As Guerras Drones causaram traumas e consequências até mais severas. Agora que a volta dos robodrones ao cenário levantou o assunto, muito se debruçará em busca de explicações — e portanto, podemos supor que toda a cultura bélica vigente hoje em dia no Sabre tenha raízes em seus eventos.

Na Constelação do Sabre, as Guerras Drones são consideradas pelos historiadores o último grande conflito a se encaixar no conceito de "Guerra Total" — ou seja, um conflito no qual ambos os lados se valem de todos os seus recursos humanos, industriais, agrícolas, militares, naturais e tecnológicos para aumentar a capacidade de suas tropas ou anular a capacidade de retaliação do adversário; por isso mesmo, esses recursos se tornam alvo estratégico. Uma Guerra Total é uma guerra sem limites, onde civis são alvo preferencial e arrasar o outro lado é tão ou mais importante do que vencer seus exércitos. O conceito tomou forma definitiva durante a segunda metade do Século I A.C.E. (antes do Calendário Espacial), e se tornou predominante a partir desse ponto — com resultados catastróficos para a espécie humana.

Drones (termo usado para todo tipo de construto bélico comandado por inteligência artificial; quando esta está presente em robôs gigantes, eles são chamados de **robodrones)** seriam talvez o conceito levado ao extremo: robôs comandados ou de longe em seus mundos por técnicos, do conforto de suas cadeiras e com total distanciamento emocional, ou comandados por inteligências artificiais de acordo com especificações. Mundos que não tinham condição de fabricar os seus próprios drones estavam à mercê da agressão dos mundos que os tinham, que inclusive contavam com um poderio econômico monstruoso e uma imensa máquina de imprensa e propaganda a seu favor.

Graças ao caos que caracterizou o Grande Vazio, pouco se sabe hoje em dia sobre os detalhes por trás da vitória das forças que não podiam contar com drones, mas sabe-se que ela foi conquistada sem a ajuda deles, por armadas de robôs pilotados por seres humanos. Os historiadores crêem que a vitória foi encarada como "uma vitória da humanidade" e, a bem da verdade, tudo indica que eles não estejam muito errados. O que veio a seguir é nebuloso, mas todos os sinais apontam para a revalorização da ideia de uma "ética de combate", em contraponto ao conceito de Guerra Total — o famoso "ruim com ela, pior sem ela".

Foi por isso que a mera ideia de que um homem possa comandar à distância um robô gigante enquanto outros se arriscam na linha de frente se tornou abjeta a tal ponto que não é difícil entender a reação feroz de toda a Constelação aos recentes eventos no planeta Uziel, aonde a sombra dos robodrones foi trazida de volta por uma milícia terrorista. E depois do que aconteceu em paralelo com os eventos definitivos deste livro — o ataque final dos robodrones aos clãs de Uziel — definitivamente este medo pode ter sido reativado com força nos próximos anos...

A Tecnologia Perdida

Uma coisa é certa: quando a *Supernova* despertou, algumas tecnologias antigas também perceberam sua movimentação — basta lembrar como Yetta Gerra de Ferro descobriu o que estava acontecendo e começou a agir. Agora, essa tecnologia começou a ser compartilhada: piratas espaciais já pegaram elementos dela e começaram a turbinar seus robôs gigantes. Com o tempo, essa tecnologia irá se difundir mais e mais, e com isso, crescerá o risco de que o ciclo de crescimento e expansão da inteligência artificial da *Supernova* volte algum dia a se tornar crescente e perigoso...

Para todos os efeitos, essa tecnologia tem o perfil de ameaça ocasional em futuras campanhas: não há como ela atingir a massa crítica de inteligência hoje em dia. Ela vai precisar se espalhar *muito* para que isso aconteça, e dificilmente jovens piratas espaciais que apenas querem incrementar seus robôs terão uma ideia verdadeira sobre aquilo com o qual estão se envolvendo. Isso pode gerar adversários mais poderosos e ameaçadores, mas quanto maior o número de robôs e naves concentrados, mais eles irão querer se mutliplicar — e quanto mais eles forem, mais concatenados, coesos e dispostos a crescer eles serão.

De qualquer forma, essa pode ser a chance também de acionar antigos artefatos da época do Grande Vazio. Muito se fala de antigos mitos, como o robô gigante Galagar (que de acordo com as lendas, chegou a cem metros e tinha capacidades impressionantes). Mas também temos que levar em conta: na remota hipótese de que hajam andróides circulando, eles sentirão a movimentação da antiga tecnologia em larga escala e entenderão que alguma coisa aconteceu. E também não se pode ignorar a possibilidade de que, de alguma forma, os proscritos venham a saber disso...

O Futuro da Constelação

Tudo indica que as coisas irão se complicar. Que novos elementos serão adicionados às ameaças que assolam a Aliança Imperial do Sabre. Mas os problemas fazem parte das perspectivas do Império. Isso, em si, não é o fim do mundo.

O importante é que, não importa o que vier, o Império sempre tenha heróis que possam fazer frente às ameaças que surgirem em seu caminho. Eles nunca serão perfeitos. Sermpre serão falhos. Mas na hora mais importante, eles estarão lá.

Silas Falconeri deixou em seu Império um legado de heroísmo para inspirar as próximas gerações de jovens.

Por enquanto, isso é o suficiente.

“NÃO EXISTE A GUERRA PARA ACABAR COM TODAS AS GUERRAS!”

Belonave Supernova. A maior e mais poderosa arma de guerra da Constelação do Sabre, capaz de sozinha definir qualquer conflito. Perdida por décadas, está prestes a ser encontrada por milicianos que irão usar o poder dela para tiranizar planetas e populações. A menos que um grupo de heróis possa impedi-los...

O universo de *Brigada Ligeira Estelar* orgulhosamente apresenta uma saga de **vinte e seis episódios**, na tradição clássica dos melhores animes de ficção científica e robôs gigantes. *Belonave Supernova Vol. 2* traz os 13 episódios finais, com material suficiente para manter seu grupo ocupado por meses!

Atenção: requer o uso dos livros *Manual 3D&T Alpha* e *Brigada Ligeira Estelar*.

JAMBÔ
Livros divertidos

14

9 788583 650157